

小德亲子鉴定调查书
德鲁伊历史起源探寻

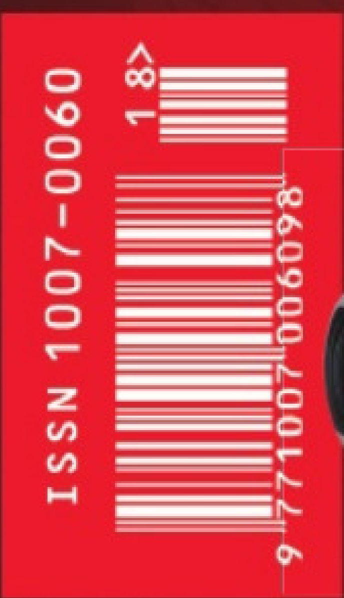
6月下
本期特惠价
¥7.00

Popsoft www.popsoft.com.cn 2011年 总第371期

大众软件®

电脑应用与娱乐

金庸 鹿鼎记
金庸真情武侠网游
6月情动内测
鹿鼎记观光团





本期重磅专题：
黑历史——PSN用户信息大规模失窃事件始末

新品初评：E人E本T3平板电脑/Acer ICONIA笔记本电脑/Intel Z68平台/三星Q10数码摄像机
网络时代：趣谈影响互联网未来20年发展的6个关键词
实用软件：理性面对，菜鸟无需使用Linux的理由（下）
硬件评析：十周年回顾专题之手机平板篇
前线地带：黑道圣徒3
评游析道：烛龙迁居蓄锐欲飞——独家专访工长君
在线争锋：年年岁岁花相似——同质化的中国网游



孤岛危机2





畅游 ChangYou.com

自从玩了网游啊

从此踏上了一条不归路啊 不归路

尼玛每天重复1234技能，重复击打小怪，按得手抽筋有木有？

尼玛资料片接一个资料片，玩法却换汤不换药，有木有？

尼玛任务要求东面10个怪，西面20个怪，毫无剧情可言，有木有？

尼玛辛辛苦苦玩了半年，发现居然玩了个废柴职业，有木有？

御龙在天

全新QTE泛国战网游

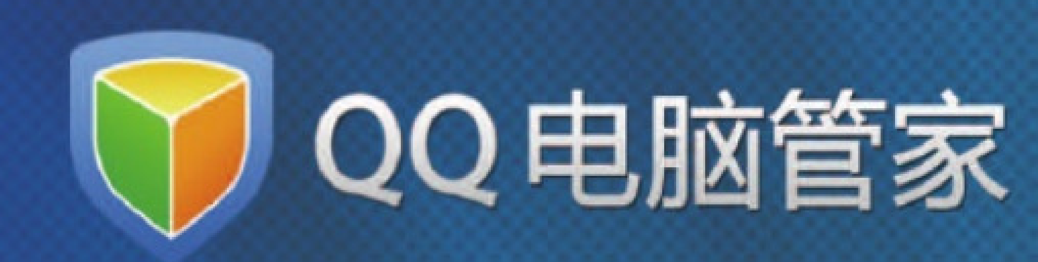
腾讯《御龙在天》6月21日咆哮内测

《御龙在天》四大特色颠覆 开启网游革命

- 开创QTE网游玩法，一根手指操作轻松秒杀怪物；
- 5000VS5000单场3D恢宏国战，与人斗其乐无穷；
- 客户端内置百余场三国剧情电影，摆脱粗滥剧情；
- 六系神兵自由修习，一个角色可以体验6种职业；

许

输入 编码 YLZT4DZRJ 到官网yl.qq.com 立即抽取测试资格！


QQ电脑管家

CONTENTS
本期目录 2011年6月下 总第371期

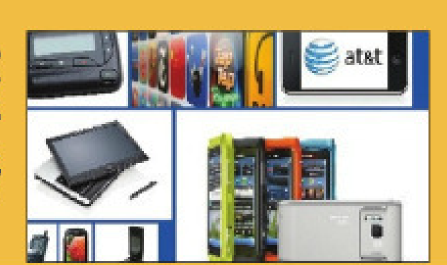
P21 网络时代 重点推荐
新技术、再进化与Internet
——趣谈影响互联网未来20年发展的6个关键词

对于大多数互联网用户来说，“未来的Internet会变成什么模样”想必是个引人注目的话题。那么，你能想象可以用6个关键词来概括这场技术革命吗？



P49 硬件评析 重点推荐
序幕刚刚拉开
——十周年回顾专题之手机平板篇

移动通信给人们的生活带来了巨大的改变，甚至可以说完全颠覆了人们几千年来熟知的生活方式。如果说电子产业行驶在平稳高速的快车道，那么……



P98 评游析道 重点推荐
小德亲子鉴定调查书
——德鲁伊历史起源探寻

我们的“小德”除了是个可以变形的万金油职业以外，还有着更加深厚的，横跨两千多年历史的文化底蕴，容我做个文化基因鉴定，调查一下我们熟悉的小德……



P120 攻城略地 重点推荐
孤岛危机2

素有“显卡危机”之称的《孤岛危机》系列绝非沽名钓誉，《孤岛危机2》作为1代的正统续作，尽管只有DX9版本，但只要你拥有一块不算十分差劲的显卡……



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 汪铁（主任）
谭湘源（副主任）朱良杰（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 张帆
朱飞 白云龙 韩大治 马骥 范锴
本期责编 杨立
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市海淀区阜石路68号院
邮政编码 100039

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任）李友斌 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2011年6月16日
定　　价 人民币 10.00元


Microsoft 微软
系统崩溃，让你的资料损失！
都是盗版系统的错！
支持你的好表现，选择安全稳定的
正版Windows 7！
绝口不赞 赞不绝口
真！就不一样
买电脑，记得问，是否正版 Windows 7！
Win7正版
广告中部分功能仅在Windows 7 家庭高级版或以上版本中提供
TOSHIBA 東芝
Windows 7

责编手记

最近这段时间玩了不少游戏，《死亡空间2》《战国无双2》《真人快打9》……等等。有新游戏，也有老游戏；有PC游戏，也有家用机游戏；有老外的全新力作，也有国人的经典再续；有暴力爽快的动作游戏，也有浪漫侠义的RPG……这样完全沉浸在游戏世界中的两个月，对我来说真是难得的享受啊！

好了，说点正经的吧。上期我在自己的栏目中预告了本期会刊登《仙剑奇侠传五》的试玩报告，想必有不少“仙迷”在拿到本期杂志后就迫不及待地直接翻到“前线地带”栏目中去了……咳咳，结果没有看到这篇预告的文章，可能有些暴脾气的“仙迷”都在一边大骂“坑爹”一边准备开始撕书了——咳咳，我给您各位赔罪！我可以保证，这篇报告其实已经完成了，之所以没有刊登，是因为在跟百游的朋友商议时，他们希望不要这么早地放出试玩报告。毕竟本期杂志上市时，距离“仙剑5”的发售还有20多天的时间——你们懂的，剧透什么的最讨厌了！希望各位读者能够谅解，下一期也还不算晚。

对“仙剑5”这样一款游戏来说，等待是绝对值得的。这是一款让人出乎意料的游戏，出乎意料的画面，出乎意料的细节，出乎意料的风格回归。还记得“仙剑1”时那种平缓而又流畅的成长感觉吗？还记得那种“以人为本”的武侠风味吗？还记得金庸老先生的“射雕三部曲”吗？都说武侠游戏是我们的“特产”，其实，我们已经有很长时间都没有一款真正的“武侠”游戏了……

本期责编：8神经

大众礼物

幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
云南	李洁	广东	张君
北京	于东岩	河北	陈霸虎
甘肃	薛飞	天津	罗振文
湖南	祝敏	江苏	张品
广东	张浩淞	青海	赵宁
上海	王斌	广西	黄兴
江苏	李振华	广西	万龙胜
江苏	容超	海南	俞阳
山西	王喆	上海	张荣芳
吉林	赵远深	河南	韩彬



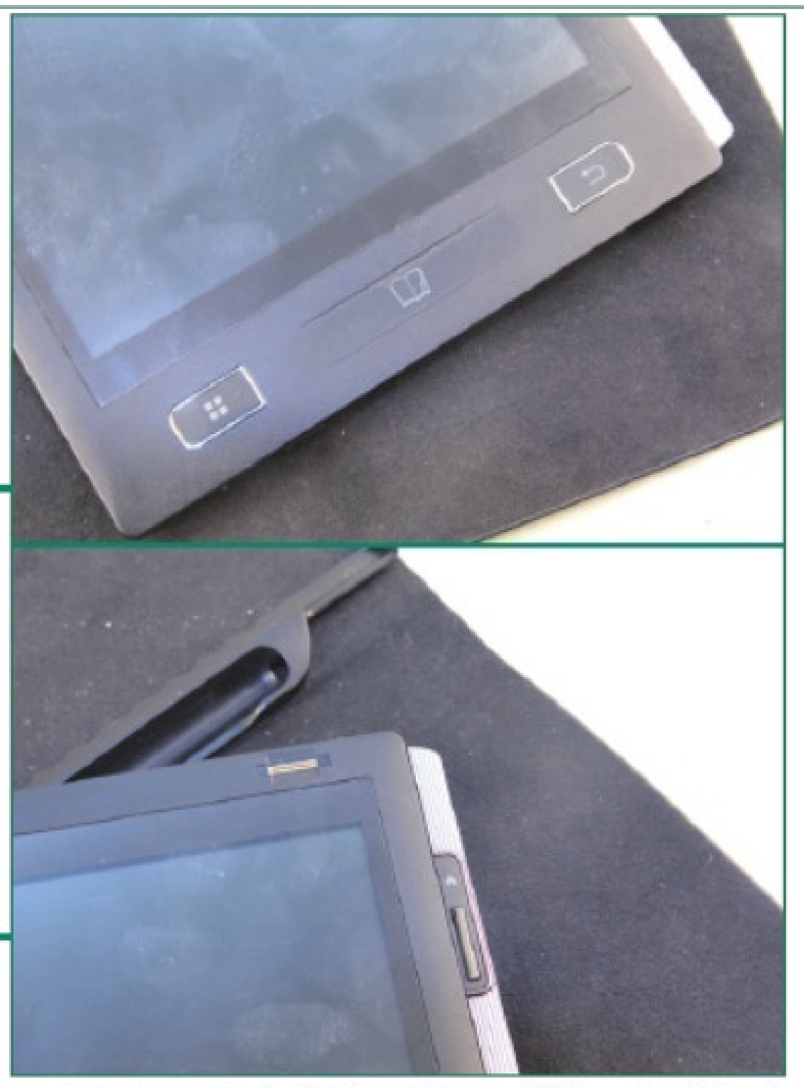
▲奖品为《大众软件》增刊一本


Microsoft 微软
系统崩溃，照片丢失！
都是盗版系统的错！
守护快乐记忆，选择安全稳定的
正版Windows 7！
好气人 人气好
真！就不一样
买电脑，记得问，是否正版 Windows 7！
Win7正版
广告中部分功能仅在 Windows 7 家庭高级版或以上版本中提供
DELL | Windows 7

回归笔写时代
E人E本T3平板电脑

■晶合实验室 魔之左手

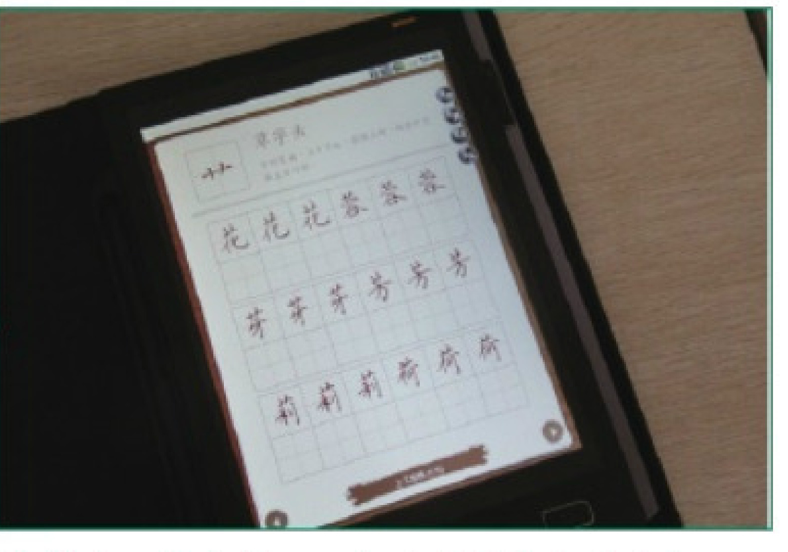
E人E本使用安卓2.2操作系统，ARM架构处理器、512MB内存、16GB存储等配置也很主流，8英寸800×600分辨率显示屏，支持3G和WiFi上网，这些都与目前的主流平板电脑类似。但其外部设计却与后者大相径庭，例如其操控、输入、框选、擦除都必须用自带的磁性笔，其他的接触不会让屏幕有任何感应，用户可将其当成“真实”纸面，避免了使用时误触操作。其厚度较薄，实测最厚处12mm，重量仅为530g，但正常使用状态（安装皮套和手写笔）达到17mm和720g，侧面不仅没有追求纤细，甚至还增加了一道防滑边框。因为使用者更多是在安然端坐的情况下使用，替代的又是较重的书本，因此这一厚度、重量和侧面设计对用户来说应该可以接受，也更习惯。它拥有不错的电池续航能力，每天使用1～2小时的话，可满足3天甚至更久的使用时间。



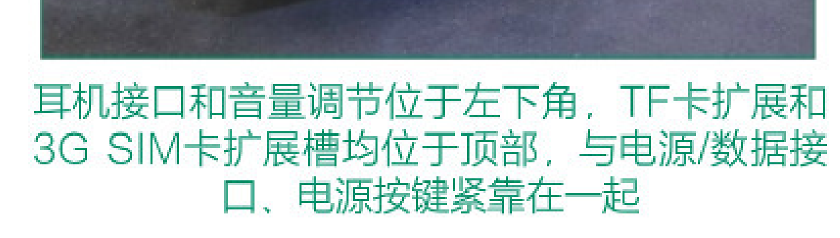
E人E本T3的皮套除了保护功能外，还带有牢固的手写笔安装位（T3自身无法容纳或粘贴手写笔），合上后与豪华包装的记录本很像，是必用的装备。再考虑到其笔触操控方式和大都在桌面使用的环境，T3的按键接口与常见平板电脑有一定差别，按键避开左侧皮套安装轴和底部，不常用接口则偏向背部进行隐蔽。其Home键和指纹识别位于右上角，由于不支持手写，所以在底部增加了一个翻页触摸板。







这款产品的功能和服务当然也偏向商务应用，尽管拥有一定的音视频播放和游戏娱乐能力，但并不是重点。它提供了丰富的图书杂志和相应的在线商城服务，多种方言人声朗读、浏览网页、邮件收发处理等功能。当然还有出色的手写记录功能。它将记事本功能置于最突出的底部功能条中，提供了工作日志、计划手册、会议纪要等默认记事本。对“书法”不是很自信的用户，还可用内置字帖软件练习一下



耳机接口和音量调节位于左下角，TF卡扩展和3G SIM卡扩展槽均位于顶部，与电源/数据接口、电源按键紧靠在一起

总结：

在平板电脑发展到电容屏横行的时代后，手指操控几乎成为了唯一的选择（电容屏大都只能识别人体直接接触操控），有趣的是，对很多用户来说，这种操控方式却显得不够“人性化”。作为祖祖辈辈都习惯于手写纸面记录的中国人来说，远没有西方国家从小养成的打字输入习惯，因此很多年纪较大的国内用户并不适应手指比比划划或在虚拟、实体键盘上输入，E人E本就是为他们设计的平板电脑。大概也是出于客户定位的原因，其价格相当高昂。



炫目度： ★★★★
口水度： ★★★☆
性价比： ★★★

厂商： 壹人壹本
上市状态： 已上市
售价： 4899元
附件： 充电器、联线、耳机、说明书、手写笔、皮套等
推荐用户： 习惯纸面记录，或对笔迹有一定要求的高端政商用户
咨询电话： 400-778-1111（服务热线）
相似产品： 早期笔写式平板电脑



触摸未来
Acer ICONIA笔记本电脑

■晶合实验室 Red

本刊曾报道过Acer的笔记本电脑“ICONIA”，它没有配备实体键盘，取而代之的是一块14英寸的屏幕，并支持10点触控，再配上同样规格的主屏，使它看起来科技感十足。从2010年11月发布起，这款产品就凭借创新的设计方式得到了广泛关注，并在美国消费类电子展（CES 2011）上被选入十大最受喜爱的电子产品（Ten Favorite Gadgets）。由于实在标新立异，很多人都认为ICONIA只是一款概念型产品，不会批量投向市场，不过数月之后它终于上市，我们也拿到了测试样机，在“触控”概念已深入人心的今天，它能否颠覆笔记本产品的设计，实际使用体验又是如何呢？

ICONIA的硬件配置比较保守，采用了上一代的Intel 酷睿i5 480M处理器，未配备独立显卡，使用处理器集成的Intel HD Graphics。从我们的测试结果看，它的性能并不理想，许多SNB平台的新品都可超越它，而其他如4GB DDR3 1333内存、640GB 5400r/m硬盘的配置也显得有些中规中矩，所以“跑分”和“玩大游戏”不是这款产品的设计方向。ICONIA想改变的，是用户一直以来习惯的“键盘＋鼠标”操控方式，它配备了2块触控屏，并内置数款针对屏幕优化的软件。例如在使用时，用户只需5指轻触下方屏幕，ICONIA即可感应到用户的手掌，并在下屏弹出“魔术操控环”，其中包括适合打字的虚拟键盘、自定义打开应用程序和网站的触控手势，以及手势编辑器等，侧边还可选择内置程序，例如Touch相册、Touch音乐、Touch视频……

浏览网页时，用户也可使用其内置的浏览器TouchBrowser，利用编辑好的鼠标手势高效地查看页面，双屏同时显示的效果很出色，而且与一般的鼠标操作完全不同，触控方式给人以无拘无束的感觉，同样是Windows 7系统，当进行拖拽、缩放、点选等操作时，使用ICONIA都会显得更加自然。下屏除了是第二个显示屏外，还可以快速转变成虚拟键盘，一种方法是将双手手掌下部自然地放在下屏上，把屏幕当做掌托，软件就会自动识别；另一种方法是按下笔记本屏轴左侧的按键，也可触发指令调出虚拟键盘。操作时，由于电容屏的特点，难免会造成误触，而且输入效率不会很高，所以若需高速录入应该外接键盘。

双屏设计难免会导致产品重量偏大，ICONIA重约2.8kg，旅行重量约3.0kg，已和许多15英寸产品类似，携带稍显不便。不过它的模具设计一流，外观与14英寸产品也无明显差别，尺寸仅为34.7cm×24.8cm×3.1cm。机身底部设计独特，它有4个垫脚，后面两个还充当了卡扣，用户拨动它们后可拆卸底盖，即使无工具也可顺利操作。插下底盖后可见笔记本内部布局工整，散热器用单铜管与处理器连接，整个散热模组拆卸也非常方便。我们测试时室温约28℃，当用AIDA64进行稳定性测试时，处理器最高温度约为78℃，左侧出风口温度较高，而下屏温度仍较理想，使用时较舒适。

Acer ICONIA测试成绩

项目	设置	成绩
CINEBENCH R10	单线程	3638
	多线程	7944
3DMark06	默认	1936
PCMark Vantage	PCMark	3994
	内存	2328
	电视和电影	3858
	游戏	2834
	音乐	3527
	通讯	3182
	生产力	3294
	硬盘	3673
HD Tune	平均读取	65.2MB/s

Acer ICONIA主要配置

项目	参数
操作系统	64位Windows 7家庭高级版
处理器	Intel 酷睿i5 480M处理器（主频2.66GHz，睿频最高至2.93GHz）
内存	2GB×2 DDR3 1333
显卡	集成（Intel HD Graphics）
显示屏	支持10点触控，分辨率1366×768
硬盘	640GB 5400r/m
网卡	1000M以太网和IEEE 802.11B/G/N无线网卡，可选配3G模块
其他	USB 2.0×2、USB 3.0×1、HDMI、VGA接口等，内置蓝牙3.0
重量	约2.8kg，旅行重量约3.0kg





或许由于是初代产品，ICONIA的硬件配置有些保守，价格也偏高，若后续产品可以配备更强大的处理器和独立显卡，它很可能会改变人们对笔记本电脑的定义。如果你已厌倦了用鼠标、键盘操作，ICONIA会带给你全新的触控体验，它内置的程序非常实用，大大提高了触控屏的实用价值。

炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★☆

厂商： 宏碁（Acer）
上市状态： 已上市
售价： 19999元
附件： 样机不详
咨询电话： 400-700-1000
推荐： 资金充裕的高端用户
相似产品： ThinkPad W700ds


转轴最大可开启至180°


5指同时按下，弹出内置程序的选择界面


右侧的电源键配有小巧的指示灯。另外需要说明的是，由于测试的是一台展示机，外观有一定磨损

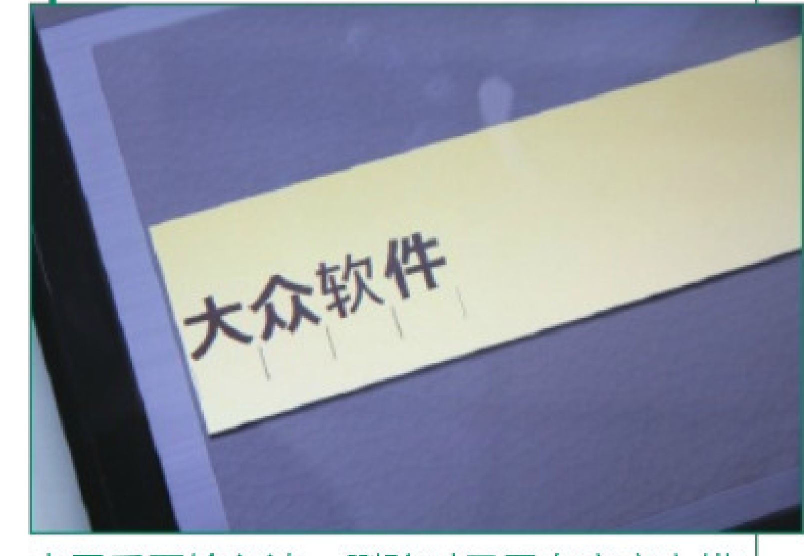
A面为金属材质，经过磨砂处理


ICONIA拥有USB 3.0接口，它和VGA、RJ45接口等一同设计在右侧，而且可以发现机身合上后很薄，约3.2cm


3000mAh电池，浏览网页时可使用约110分钟

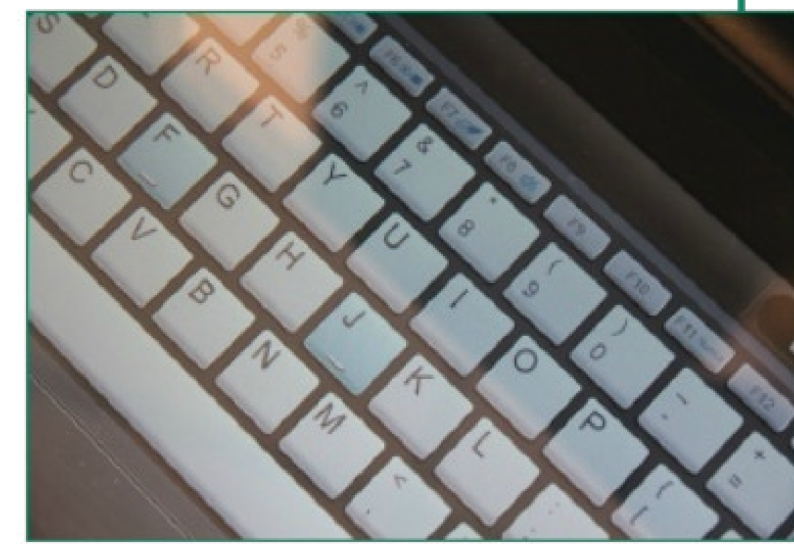


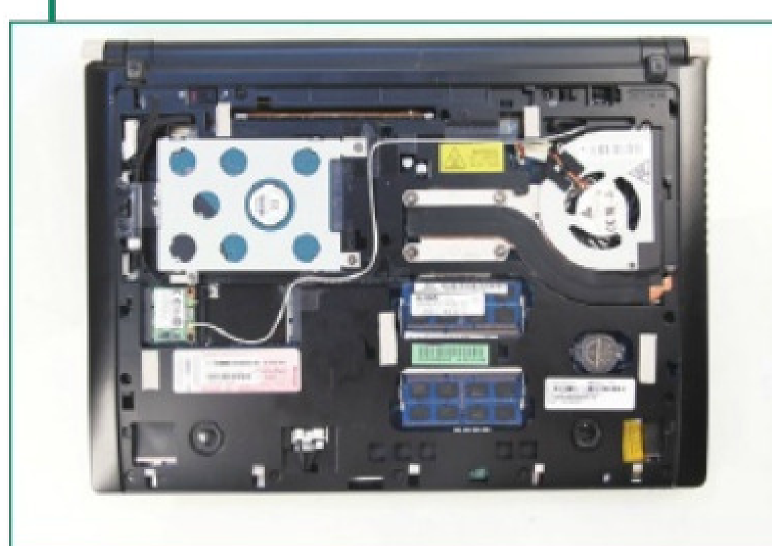
除了标准的双USB 2.0和HDMI外，还能看见光洁如镜的下屏



内置手写输入法，删除时只需在文字上横向一划即可


利用下屏幕和内置程序，用户可以自由地编辑照片，操作体验非常出色


得益于不错的屏幕，虚拟按键效果出色，但因电容屏的特点，输入时往往需小心翼翼以免误触，而且屏幕易沾染指纹，爱整洁的用户可能不得不时常清理


工整的内部走线，模具相当扎实 P



融合与进化
Intel Z68平台

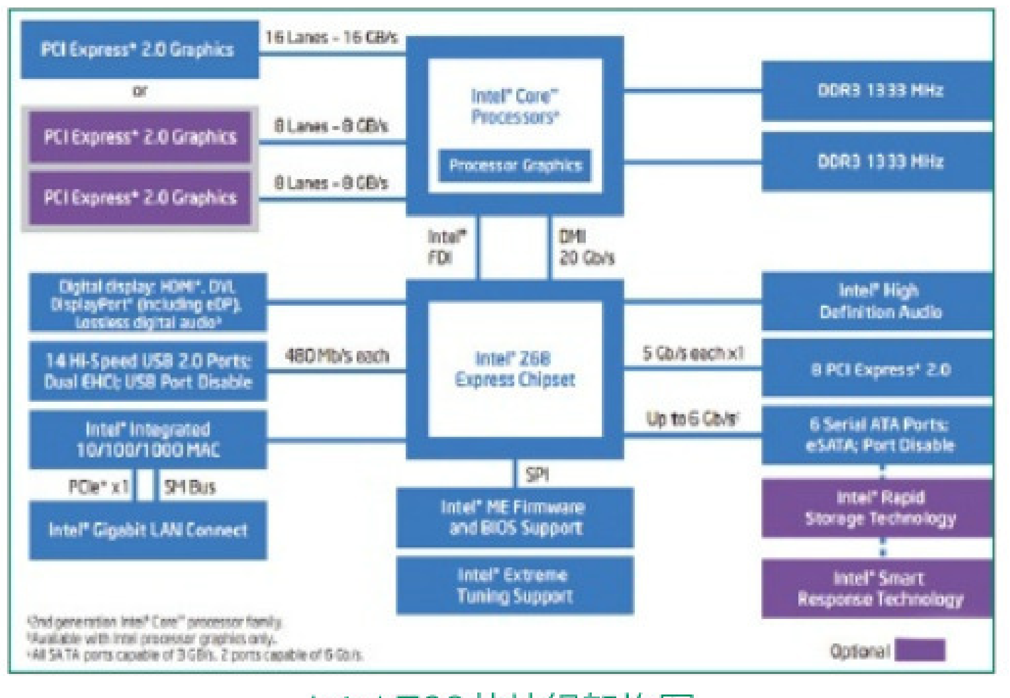
■晶合实验室 魔之左手

作为已经实施了数年的芯片组策略，Intel的P、H、G等芯片组代号已经为消费者所熟知，当然还有代表最高端功能与性能的X芯片组，但以Z为代号的产品却极少出现，那么在5月份，低调出现在大家面前的Z68芯片组到底又是怎样的定位呢？和本篇的题目一样，Z68将是一款融合了H67与P67能力的强力芯片组，是更适合Sandy Bridge处理器的平台。

在Sandy Bridg上市之初我们的评测中，曾经提到过H67与P67的一些局限，为了区分市场和消费者，Intel将H67定位在较低端用户，而将P67定位于中端及DIY市场。但它们的功能取舍与相应定向的处理器，其实是有一定的冲突的。

在P67中，Intel提供了CPU主频调节能力以进行超频，增加了PCI-E通道数量以满足多显卡互联的需求，但不提供核芯显卡的输出通道FDI，所以无法支持核芯显卡输出，当然更不支持核芯显卡超频等功能。H67则恰恰相反，支持核芯显卡输出与超频，但PCI-E通道被缩减，且不支持CPU超频。

但在处理器的市场划分中，面向中高端和DIYer市场的i7-2600K、i5-2500K等K系列处理器，在提供超频能力的同时，又搭载了Sandy Bridge处理器中最强的核芯显卡。另外尽管核芯显卡的3D能力仅相当于低端入门级独立显卡，但拥有了以高清720P分辨率和中档设置，较流畅运行主流DX10游戏的能力，其高速视频同步技术（Quick Sync Video）在视频转换中的速度更是远超独显。所以真正的中高端用户，特别是超频DIYer和一些对核芯显卡能力感兴趣的用户，根本无法在H67、P67芯片组中取舍，Z68就应运而生了。



Intel Z68芯片组架构图

Z68是一款包含P67与H67几乎所有功能的全能芯片，它支持CPU超频、核芯显卡输出、更多的PCI-E通道，支持独显与核芯显卡的快速切换功能，增加了本次测试的重点——智能响应技术SRT（Smart Response Technology）。

○Z68平台硬件配置

完整的Z68平台中，除了我们已经熟知的i5-2500K处理器之外，另外的两大主角就是Z68芯片组主板，如技嘉Z68A-D3H-B3主板，以及固态硬盘（SSD），如专为智能响应技术设计的Intel 311系列（Larson Creek）。


技嘉Z68A-D3H-B3主板



Intel 311系列20GB固态硬盘

技嘉Z68A-D3H-B3主板是一款面向主流用户的产品，采用ATX大板设计，拥有6相供电设计、全固态电容、2盎司铜层等技嘉中高端主板的标准配置，以及在之前的G1 Killer系列主板中曾经见到的驱动式晶体管（Driver MOSFET），它整合了驱动芯片和MOSFET，使供电电路的功率损耗更低、效能更高、温度更低。另外其混合EFI BIOS可硬件支持2.2TB以上容量硬盘，Touch BIOS软件则可在操作系统内方便的管理和设置BIOS。

作为Z68平台主板，它还同时拥有更强的CPU超频能力、多显卡并联和核芯显卡输出功能，提供了HDMI、DVI、VGA输出接口，通过LucidLogix Virtu显卡虚拟软件可动态切换独显与核芯显卡功能，让用户方便的享受独显的高端3D游戏能力和核芯显卡的高速视频格式转换能力。主板还提供了4个SATA2和2个SATA3接口，以及14个USB 2.0与2

个USB 3.0接口、千兆网络接口等。

Intel的Larson Creek固态硬盘并没有采用低成本大容量的MLC模式，而是使用了读写速度高、寿命长的SLC模式，以适应智能响应技术的需求。当然这也限制了其容量和售价，目前它只提供了20GB产品，并且价格有可能较为昂贵。

○Z68平台新功能介绍

●智能响应技术（SRT）

在Z68平台中，智能响应技术将是极大提升系统性能的因素。其原理其实我们已经接触过，在希捷的Momentus XT固态混合硬盘中就使用了类似技术（参看2010年9月下旬刊相关新品初评）。它是利用固态硬盘作为一个数据的大缓冲区，将最常使用的数据，如开机装载数据、用户反复调用的某些文件和相应处理程序等，都会被拷贝到这一读写速度远高于机械硬盘、容量远大于硬盘缓存和系统内存、可在关机后保存数据的空间中，其实就是为硬盘配置了一块高达20GB~64GB的，关机后数据不会丢失的大缓存。

由于智能响应技术提供的这块“硬盘缓存”容量巨大，因此缓存命中率可高达90%甚至95%（使用20GB~64GB SSD），可明显加快常用程序、文件的打开速度和开关机速度，当然我们需要多次操作，系统才会识别常用文件并将其拷入高速的SSD。

相对于直接使用SSD装载的系统和文件，智能响应技术的速度肯定会略逊一筹，但其优势在于用户可为庞大的机械硬盘进行加速。而简单的SSD（系统盘）加机械硬盘（存储盘）系统中，SSD上有数十GB的高速文件，但存取机械硬盘文件时却仍然是龟速。

●显卡动态切换技术



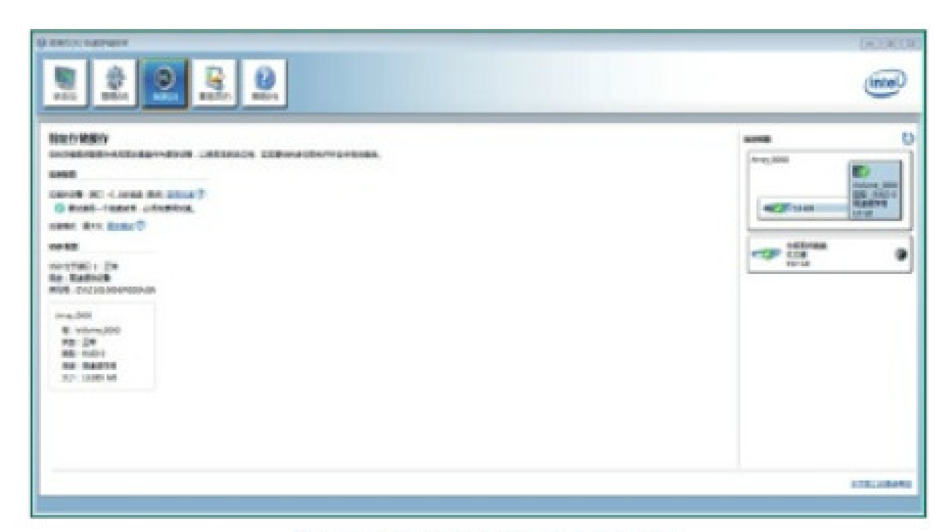
LucidLogix Virtu显卡虚拟软件

显卡切换技术尽管在笔记本电脑中已经很常见，但在Z68系统中，Intel和两大显卡厂商都未提供相应的软硬件能力，只是Intel允许第三方开发者利用虚拟显卡的方式来切换核芯显卡与独显，其推荐的产品就是LucidLogix Virtu显卡虚拟软件。

在这款软件中，用户既可以手动切换两个显示核心的开关，也可让软件自行判断，例如低端游戏、视频格式转换等，都会由核芯显卡完成，可节省电力并达到足够的效果，而强力的DX11游戏当然会切换至独显处理。

○实际测试

我们的测试平台采用技嘉Z68A-D3H-B3主板、Intel i5-2500K处理器、Kingmax DDR3 1600内存2GB×2，硬盘则是Intel Larson Creek 20GB固态硬盘与希捷7200.12 1TB，在大部分测试中我们都直接使用核芯显卡。



智能响应技术设置界面

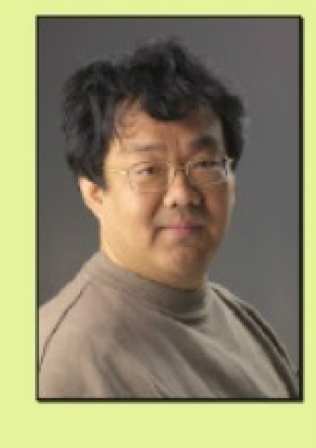
测试项目	项目（设置）	纯机械硬盘	快速响应技术	SSD系统盘
开机时间		25秒	10秒	10秒
PCMark Vantage	总分	8879	14527	15259
	内存	5299	6575	7395
	电视与电影	5551	5800	6259
	游戏性能	6679	9772	9279
	音乐	8360	14832	16092
	通讯	13060	16182	16566
	创造能力	8625	17697	18366
	硬盘	4475	17496	30684
SiSoftware Sandra	物理硬盘	101MB/s	99MB/s	N/A
街霸4	最高设置 1280×720	40.19fps	40.56fps	N/A

在实际测试中，我们通过在BIOS中开启RAID模式（仅需开启，不要组成RAID阵列）来支持快速响应技术，不过启动RAID后，必须在大容量机械硬盘中重装操作系统。之后在芯片组驱动和管理全部安装后，就可通过Intel快速存储技术来观察和实现“快速响应”。

在开机速度和PCMark Vantage这两个测试中，快速响应技术获得了非常出色的效果，虽然速度略逊于纯SSD系统，但实际使用感受非常接近，而且远远超过纯机械硬盘系统。

PCMark Vantage测试中，我们发现i5-2500K的游戏、处理器、内存性能都有了长足的进步，但使用独立测试软件进行测试时却并没有这样的性能提升，这说明快速响应技术更多提供的是整个系统的、多次使用情况下的加速，例如我们单独测试游戏时未计入成绩的载入速度等，这虽未反映到独立测试的成绩中，但会大大改善用户的实际体验。P





Z68是一款融合了H67与P67功能并有了明显进步的芯片组，拥有智能响应技术SRT和显卡动态切换能力的全能Z68平台，对用户来说更是酷睿K系列处理器全能而完美的搭档。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商： Intel/技嘉等主板厂商
上市状态： 已上市
售价： 不详（Intel Larson Creek固态硬盘）/1399元（技嘉Z68A-D3H-B3主板）
附件： 数据连线、说明书、驱动软件光盘等
推荐用户： 中高端游戏玩家，超频DIYer
咨询电话： 800-820-0926（技嘉主板服务）
相似产品： 暂无



"左右开弓"玩DV

三星Q10数码摄像机

■晶合实验室 魔之左手

三星的影像产品一直以比较出色的创意设计而受到不少用户的喜爱与关注，例如双屏DC，微电相机等，Q10作为一款低价全高清闪存摄像机，在定位和设计方面同样相当独特。

Q10是一款高清闪存摄像机，它有多种颜色可选，体积小巧，重量仅有217g（含电池、手带）。其外形非常简洁，几乎就是一个简单的长圆柱体，只是显示屏一侧略有凸出，另一侧则连接着相当简单的手带。它的变焦拨杆及拍摄键位于尾部，而不是常见的DV后部顶端，DV中一般被设计为"挂"在尾部的电池也被Q10安排在SD卡扩展槽旁内置安装。

除了机身表面外，本应隐藏在显示屏下的各种按键也被全部取消，这里只有HDMI、USB、复合信号接口，所有的设置与播放功能都使用触摸屏控制。它采用2.7英寸23万像素触摸屏，智能触控3.0操作界面，2D S-motion图形用户界面，搭配一个返回键即可快捷完成所有物理按键的功能。



显示屏下方没有任何按键，只有带盖子的输出接口，变焦拍摄键位于尾部

将机身设计得如此简单并非仅仅为了美观或个性，而是有着更深的考虑，那就是左手用户的需求，虽然对现在的小巧DV来说，非惯用手握持并不会感到特别费劲，但要同时进行变焦录制等操控，就显得不那么灵活了，而即使是右手用户，在长时间摄像时也不免感到疲劳，希望能时而换手操作。配合重力感应和相应的屏幕显示转向功能，Q10实现了无论左右手握持均可正常拍摄、显示和实现所有操控功能。



以一般的DV布置方式，左手握持时变焦和拍摄按键会转向下方，难以操作，而Q10的变焦拍摄按键却仍然位于拇指位置，虽然此时三角架接口朝上有些怪怪的，但不影响操控和拍摄

Q10采用主流摄像配置，使用施耐德10倍光学变焦镜头，安装1/4英寸（有效尺寸1/5.8英寸）207万像素背照式（BSI）CMOS传感器，可获得更好的感光能力，适合阴暗环境下的拍摄。其最高视频质量可达到1080/60i，静态拍摄质量达到500万像素（插值），支持双声道录音。

它还拥有升级版的智能场景识别技术，可以分析场景中如亮度、对比度、色彩、主体等，自动选择最合适的场景设置，并支持人脸识别和光学防抖技术。另外Q10采用录制暂停技术（Record Pause），摄制过程中如果暂停时间很短，就会在同一文件中继续录制。另外它还提供了黑白、仿旧、底片、西部等多种数字特效模式，可拍摄到更加有趣的影片。

在实际拍摄时，这款产品的图像质量尚可，虽然和高端产品的1080P高清影像无法相比，但也相当细腻，且可在光线较差的环境中获得比较清晰的画面，不过在快速变焦和光线不足的情况下，对焦显得略慢一些。而由于采用触屏控制方式，在照片拍摄时按键反应有略有延迟，另外由于电池安装方式造成其容量相对较小，续航时间仅有1个多小时。P





三星Q10虽然在配置、性能、功能方面都无法与中高端高清摄像机相比，但性价比相当出色，几乎是最廉价的大厂高清闪存摄像机，而且相当有趣实用。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商： 三星（Samsung）
上市状态： 已上市
售价： 2150元
附件： 充电器、数据线、电池等
推荐用户： 追求简便轻巧的初级数码影像玩家
咨询电话： 400-810-5858（热线电话）
相似产品： 三星HMX-T10、东芝Camileo X100等

书中有没有黄金屋

——近期互联网图书市场乱象透视

■本刊记者 冰河
北京 曾强



古人云“书中自有颜如玉，书中自有黄金屋”，这句话很多人都从老师的口中听说过。虽然说把读书的目的定为“金钱美女”有些庸俗，不过在如今这个实用主义盛行年代，努力追求金钱美女倒也并没有什么问题，只要方法手段不违背法律，就是社会认可的。不过说归说，油墨和纸张构成的书籍，其真正的威力还是在于其中蕴含的知识，学到有用的知识，在社会中寻找到合适的位置发挥自己的能力，实现自己的财富梦想才是真正的王道。否则书本中既不会掉出个大美女，也不会掉下几张人民币。当然图书自身的价值并不仅仅通过其中的知识来体现，作为大众需求的流通商品，图书自身也是有更多价值的，至少对卖书的人来说是如此。在苦学不辍的年代，学知识的没发财，卖书本的先发财了，这例子并不少见。遍地皆是的教辅图书，质量到底如何先不评判，至少养活了不少教育类图书出版社和相关机构。目前国内市场份额领先的出版社，无不涉及计算机和外语类图书两大市场。其余有市场前景的图书市场，也无不竞争激烈。而以图书互联网分销为主要业务的当当网，已经成功在美国证券交易市场上市，让李国庆的多年努力终于看到了回报。此外在互联网阅读逐渐兴起之后，电子出版又逐渐成为图书出版行业的一支新军，至少盛大旗下的起点文学，已经隐然在国内出版行业成了一些气候。而凭借阅读器的兴起，汉王、百度、盛大也不断尝试与传统出版行业合作进一步融入图书

出版行业。京东、卓越等新老互联网图书分销渠道也在不断试图从其中分一杯羹，由此引发了近期中国互联网行业关于图书出版和销售的一系列风波。书中有没有颜如玉不好说，但有黄金屋现在看来已然是确定无疑的，否则还有什么原因能让这些互联网大佬打成一锅粥呢？



“书中自有颜如玉”自然是古训不假，不过事实上，书本的魅力岂会被性别观念所局限？

一 封杀？垄断？

2011年5月17日，京城著名出版人、磨铁图书总裁沈浩波表示，由于图书销售网站卓越亚马逊一再以各种名目打价格战，其不排除将所有少儿、动漫类图书独家供货给当当网，甚至不排除将其所有品种的图书独家供给当当网。同一天，同样因为价格战，以中国少年儿童新闻出版总社、接力出版社为首的24家少儿出版社联合发表声明，对京东商城的少儿书4折促销行为进行谴责，并向后者送交了律师函。京东商城CEO刘强东随后展开了措辞严厉的反击，他声称将对这24家出版社的书永远打4折，并称京东的做法是要打破图书行业的垄断行为。

剥离开网络图书分销商之间的恩怨不说，这次将战火延烧到出版社领域的风波，其背后的合纵连横其实反映了互联网时代图书出版机构和销售机构各自的利益，以及重新划分产业链利益均衡的博弈角力。图书作为日常消费品中易保存，易运输，相对较高附加值和良好品牌形象的特点，具有“百货杠杆”的作用，即充当了商家的人气商品，达到拉动其他产品销售的目的。此次卷入争斗的几家网站，虽然都以图书为重点业务，但也在其他消费品上下了很大气力，自然希望图书的这个“杠杆作用”越大越好。在这个作用的推动下，网络书店的超低折扣战，更诱发了产业链上各个环节的明争暗斗。一个月之前京东和当当的口水战刚刚告一段落，电子商务网站和出版社之间的战火就迫不及待地烧起来了。虽然大家平时也在台上台下暗中较量，不过这一次将战火烧到明处的导火索，在于网站常用的促销手段——价格战打得太过火了。刚刚推出朱德庸新书《大家都有病》的磨铁图书总裁沈浩波惊奇地发现这本定价36元的畅销书，在网络书店卓越亚马逊上只卖5.5折。其折扣远远高于一般的实体销售渠道如书店、机场超市等地，严重冲击了出版机构的定价体系。一些实体书店甚至可以从卓越亚马逊以5.5折进货，然后以6折退货给磨铁，一进一退就能赚取差价。另外不少实体书店由于网络销售图书价格过低，严重冲击实体销售，又感觉自己的进货价格比卓越亚马逊的发货价还要高，是否磨铁的定价体系对实体书店有歧视，因此找到磨铁表示抗议。为此沈浩波反复强调，卓越亚马逊的这种做法是单方面降价，并没有得到磨铁的同意。卓越亚马逊方面则解释此举是为迎接六一儿童节，推出了少儿书和动漫书的5.5折优惠促销，朱德庸的这本漫画书也被列为促销之列以5.5折销售，只是阶段性促销行为，不是常规定价。但无论如何磨铁方面不能忍受这种行为，为此多次找到卓越亚马逊沟通，希望对方能够调整价格却未能奏效。沈浩波表示，磨铁负责和卓越亚马逊接触的工作人员，每天至少要花2个小时时间进行价格协调。最终5月17日中午，自称“忍无可忍”的沈浩波在自己的微博上言辞激烈地表示，如果卓越亚马逊一再用各种名目打价格战，干扰上游价格，不排除将少儿、动漫类图书独家供与当当网。此后，磨铁图书开始对卓越亚马逊全面断货。沈浩波对网络书店愈演愈烈的价格战大为不满，“长期以来被网络书店这种降价所累，没事就把价格往下压。让我们疲于奔命”。



尽管在如今来看，网站上市的实际意义并非理想化的“终成正果”那么简单，但对于当当网的创始人李国庆来说，从当事者的角度来看，这个结果无疑是多年奋斗获得的最好报偿

不过就在就在5月17日沈浩波发表“封杀宣言”的当天，以中国少年儿童新闻出版总社、接力出版社为首的24家少儿出版社也同日联合发表声明，对京东商城的少儿书4折促销活动行为表示谴责，并向京东送交了律师函。表示在京东商城上销售的这些少儿书籍并没有从出版社拿货，但却公开以4折销售，严重影响了出版社和实体销售书店的利

益，要求京东商城改变其定价体系。而刚刚与当当网李国庆舌战一番的京东商城CEO刘强东在自己的微博上严厉回应："我今生最恨的词就是封杀……请图书部门同事把这些出版社记下来，他们的图书永远4折。"按照刘强东的说法，这些书3折就可以从中盘商那里进货，京东还能维持10%的利润，并不存在倾销。不过京东这种说法遭到出版界人士质疑。"京东声称3折就能从市场上进到图书，这3折书是什么书？"接力出版社总编辑白冰反驳，按照行业常规出版社大多向外批发新书都在6.0折左右（除非残破特价书），运输物流机构和图书销售渠道拿剩下的4成收益。如果京东所述情况属实，应该在媒体上公布3折批发图书的经销商的名单，以便有关部门核实，这种严重冲击整个产业链生态的行为不能被忽视。但无论如何，京东商城希望以4折低价销售图书的做法，出版社不可能对它进行支持，而且这些出版社到现在也不知道，京东商城上销售的这些书籍是从什么地方拿的货，是否属于正版产品。



"买电子产品去京东"想必是不少大众网民对这家B2C网站最为深刻的记忆。不过，这个印象如今似乎正在面临改变

不过身为民营图书销售机构总裁，从底层一步一步拼杀上来的磨铁图书总裁沈浩波倒是对此有些了解，他私下向本刊记者解释，京东商城的货源，应该是当当网和一些出版社签订的"超级战略合作协议"的产物，当当网利用自身在互联网图书销售领域的强势地位和一些出版社达成协议，将一些好的书籍独家供应给当当网，不给其他网络图书销售网站发货，以保持自己的优势地位。这原本是让京东商城刘强东很头疼的一件事情，但刘强东从线下找到了办法，通过其他渠道买到了部分出版社不发货或者未卖完的书籍，并以4折的低价出售，从而引发了这次与众多出版社之间的矛盾。对于这种行为，刘强东在自己的微博上辩解说："很多人都指责京东破坏了图书行业价格秩序，其实我们要打破的是图书行业垄断行为！这几家出版社和某网联合起来，签署所谓超级战略协议，其实质就是限制竞争，维持垄断！我将向新闻出版总署和发改委进行投诉！"


在如今的商场上，"不按常理出牌"往往是出奇制胜的关键前提——无论是360安全卫士还是360buy，周鸿祎还是刘强东，这些互联网枭雄获得的成就似乎都在证明这条丛林法则的真实性

于是问题集中到了"垄断"这个问题上，封杀和垄断，倒是一个行业形成寡头控制的常见现象，类似的例子可以参见控制燃料油渠道的中石化和中石油两大机构。出版行业虽然有诸多出版社，但垄断态势一向是很明显，只是没有到寡头的地步，外研社的外语类图书，清华大学出版社的计算机类图书，作家出版社的文学类图书，中信出版社的财经类图书在市场上都有很强大的市场份额和品牌形象。而在发行机构上新华书店虽然备受新兴渠道的冲击，但总体上的优势地位没变，因此在这种"各司其职，各安其位"的心态下，出版行业"强强联合"的趋势非常明显，当当、卓越亚马逊等老资格的网络图书销售渠道非常受出版社重视，如京东商城这样新崛起的网站想要在其中获得立足之地，采用一些非常手段也是情理之中，因此这场战火最终不可避免地爆发了。



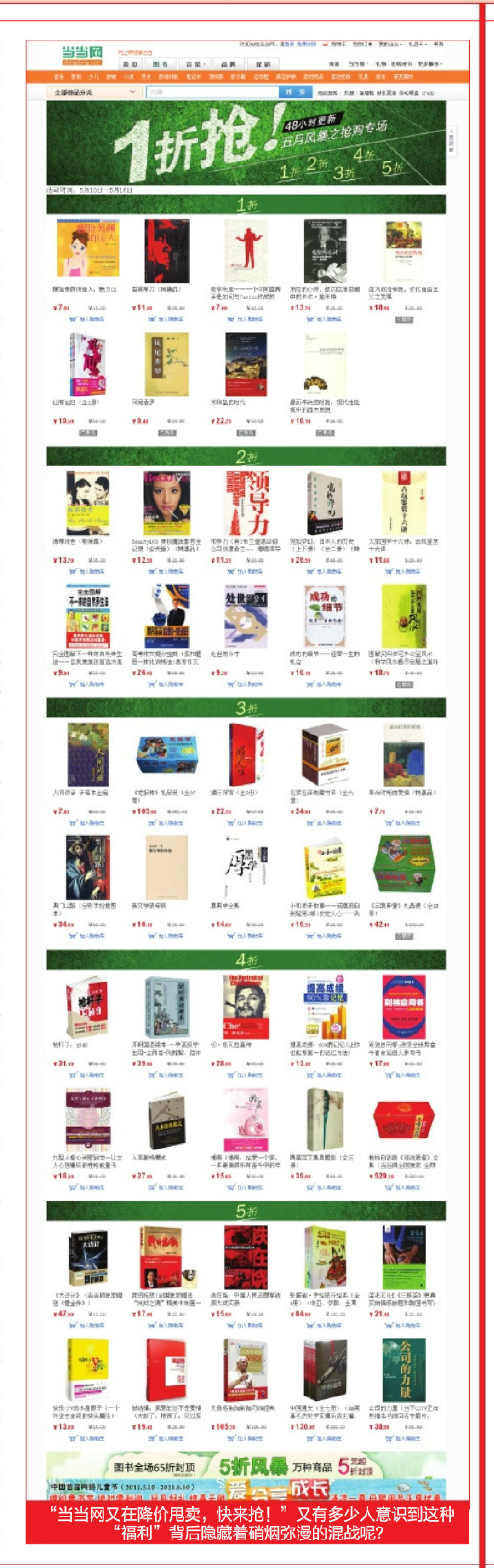
对比一下李国庆的微博（上）与刘强东微博（下）的发言，针锋相对的形势一目了然

二 线下暗战

不管京东商城的意图如何，其搅动出版行业产业链的结果已然形成，不过由于国家对于图书出版和发行行业的保护，图书通过互联网销售的比例大约仅占20%左右，因此当冲突出现，出版商优先保护实体书店的利益是一定的。而当当网、卓越亚马逊、京东商城这3个主要网络书店在现有市场上的竞争地位，使得它们各自应对价格战的心态相差很大，应对价格战的举措也各有不同。3家网站当中最不想打价格战的自然是当当网，因为当当网在互联网图书销售市场上排名第一，是无可争议的霸主，并且刚刚在美国上市，如何给美国投资人交出

一份好看的财报，是它当前最主要的压力。根据当当网去年第4季度财报显示，该公司去年第4季度的营业收入为1.077亿美元，较上年同期涨58.7%；净利220万美元，较上年同期下滑33%，运营利润率2%。营收虽然快速增长，但是盈利情况却并不乐观。如果再打价格战，进一步压缩本来已经不高的利润，无疑对下一个季度的财报有非常负面的影响。

作为网络图书销售市场份额仅次于当当的卓越亚马逊，一向是采取紧跟策略。在京东商城加入网络图书销售市场竞争之后，面对京东商城的价格战，卓越亚马逊其实是乐意看到的，可以抓住主要竞争对手当当不希望打价格战的软肋，提高自己的市场份额。而新进来这个市场的搅局者京东商城希望在短期内迅速扩大市场份额，价格战成了最有效的一种策略，因此京东商城在巨额融资的支持下率先挑起了价格战。并得到了卓越亚马逊的暗中呼应，给市场老大当当网带来了不小的压力。不过当当网自然不肯让原有的局面被破坏，于是拉上产业链上游的出版社共同进行反击，才有现在这种复杂的纠缠局面。正如前面提到的，图书是一种很特殊的商品，可以拉动其他产品销售，因此无论哪一个网站都非常重视图书销售业务。不过图书的定价非常透明，物流成本相对固定，主要销售渠道网站也就那么几家，有心的用户点开几个页面进行一下价格对比便可一目了然，所以当当、卓越亚马逊、京东商城几个主要网站都很注意维持自己在图书产品上的低价形象，进而给人以整个网站的低价形象，借此保证网站人气。面对价格战，谁也不肯让步，目前来看，联合产业链上游的出版社对京东商城施压的当当网占据优势，多家出版商联合宣布抵制京东商城。不过京东商城也不甘示弱，随即宣布将开展一系列图书行业的新举措，希望重塑整个行业的游戏规则。刘强东表示，京东将想办法提高作者版税和改善出版社现金流。5月20日刘强东通过微博透露，自2011年6月1日起，所有在京东商城销售的图书，京东拿出销售额的3%直接补贴给作者，以提高作者收入。他同时承诺京东的所有图书的采购账期只有其他渠道的一半，并对畅销书实行现金买断的方式，从而提高出版社的现金流，并宣布将京东商城图书部门的周转资金提升至10亿元。从打价格战到补贴作者，京东商城的手段层出不穷。也算是对行业的竞争创新。不过归根结底，京东商城的主要手段还是价格战，如果只是一味地用最原始的价格战的方式提升市场占有率，并不是一个长久之策。而图书行业是也属于微利行业，价格战只会把所有从业者逼向死角。鱼死网破的态势之下，随着产业链上游开始联合抵制，5月19日卓越亚马逊中国区总裁王汉华和磨铁图书总裁沈浩波进行了沟通，此后卓越亚马逊部分纠正了低价出售的策略，并于5月20日撤下了备受出版商争议的“比价系统”。刘强东和他的京东商城，只能一个人战斗了。他的“补贴作者计划”能奏效么？目前来看很难判断，因为京东商城毕竟不是出版机构，而是销售渠道，在销售量上与出版社无法相比，给作者的回馈并不大，充其量是做个姿态，而且还已经引起了出版社和互联网文学站点的警惕，担心这个搅局者会反攻产业链的上游。毕竟从现在情况看，刘强东和另一个互联网枭雄周鸿祎一样，属于不喜欢按照常理出牌的人。面对这种人不能等闲视之，腾讯就曾经不在乎周鸿祎的挑衅，结果是给奇虎360在美国的上市当了一个结实的垫脚石。有道是，看一个企业的实力，要看他的竞争对手。如果实力

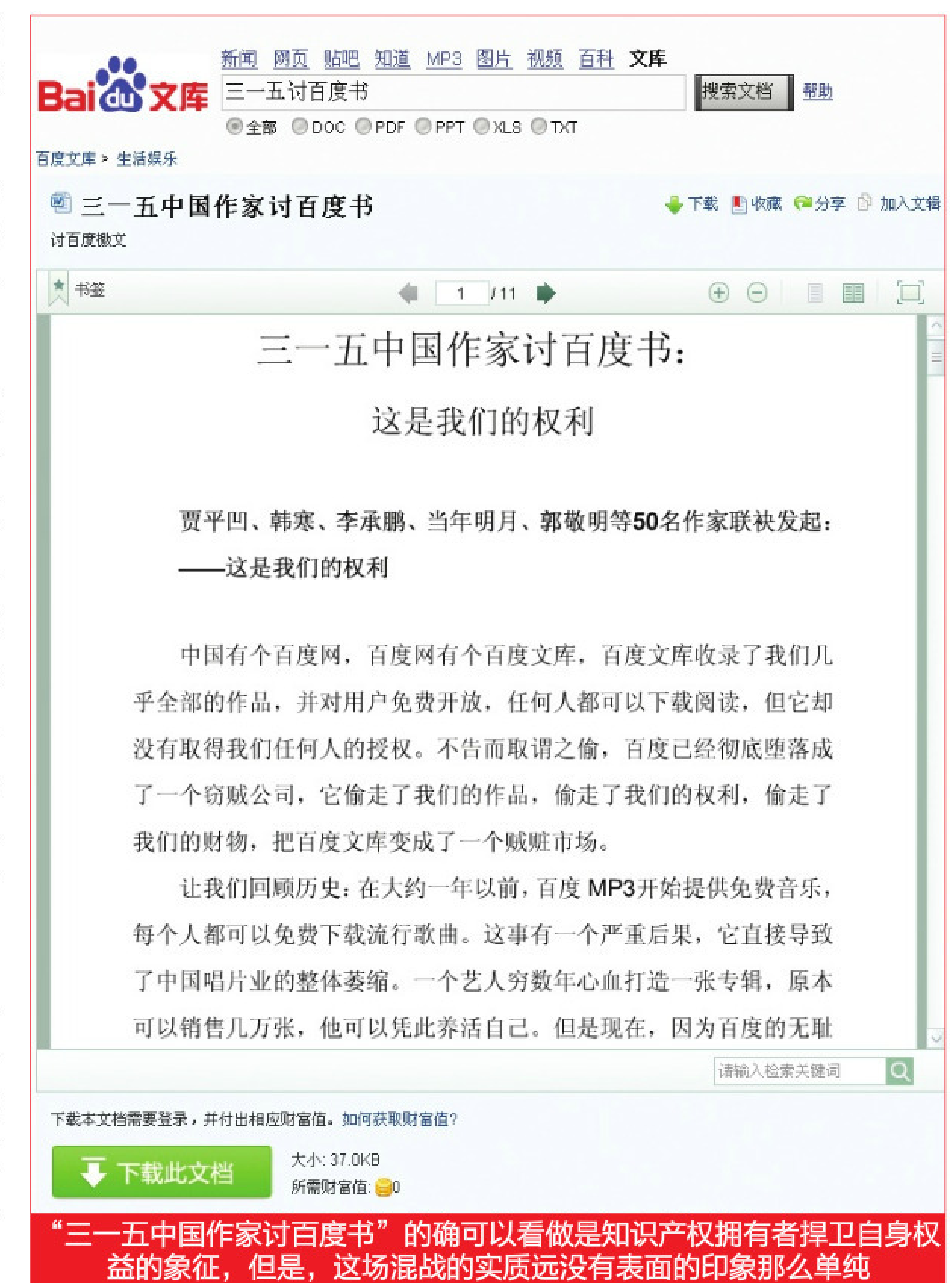


“当当网又在降价甩卖，快来抢！”又有多少人意识到这种“福利”背后隐藏着硝烟弥漫的混战呢?

不够，但凭借胡搅蛮缠硬打硬冲搅上一个强大的对手，无论结果如何，都不是输家。所以面对刘强东的搅局，行业上下都非常小心，毕竟腾讯那样的事情，出现过一次就足够了。

三 难破轮回

如果京东商城将手伸到作者那里，不但动了传统出版社的蛋糕，同时还会动了新崛起的互联网同行的蛋糕，或者说盛大旗下起点文学的蛋糕。作为国内电子出版和发行机构的事实垄断者，起点文学最大的资源，就在于能够培养并控制一批有号召力的作者，并进一步开拓传统作者的互联网发行合作。至少到目前为止，目前国内其他同行还没有人能动摇起点文学的霸主地位，刘强东的小动作，让起点文学方面略有了一些警惕。不过在起点文学警惕的时候，另一个意外事件发生了，这个意外让起点文学非常被动，不得不先处理此事。这个意外就是3年前曾与起点文学签约合作的著名青年作家慕容雪村在互联网上公开发难，声称其作品《原谅我红尘颠倒》与盛大签约授权电子阅读收费之后，3年的分成收益仅仅为455.40元，他在微博上说，“我写了三年，20多万字，纸质版卖了十几万册。盛大文学获全网络唯一全本授权，500多万次点击。按协议7:3的比例分成，最终盛大文学方面核算后，确认我应得的是455.40元多，而且还没付”。让他疑惑的是，“2009年我问过一次，当时对方说该分给我1400多元。怎么可能还变少了呢？假如是真的，这说明我通过它无法赚到钱。这点钱，我跟它合作还有什么意义呢？”让慕容雪村无奈的是，“我自己没有能力查相关数据。如果上告到法庭，意义也不大，因为过程太长。我预估给我总分成可能也就三千元，但告起来时间会很长”。在谈及接下来的打算时，他说，“455.40元，是我的合法所得，该付我的付我。另外，我们的合约是到今年11月结束，我想申请提前终止，希望盛大文学同意。”



“三一五中国作家讨百度书”的确可以看做是知识产权拥有者捍卫自身权益的象征，但是，这场混战的实质远没有表面的印象那么单纯

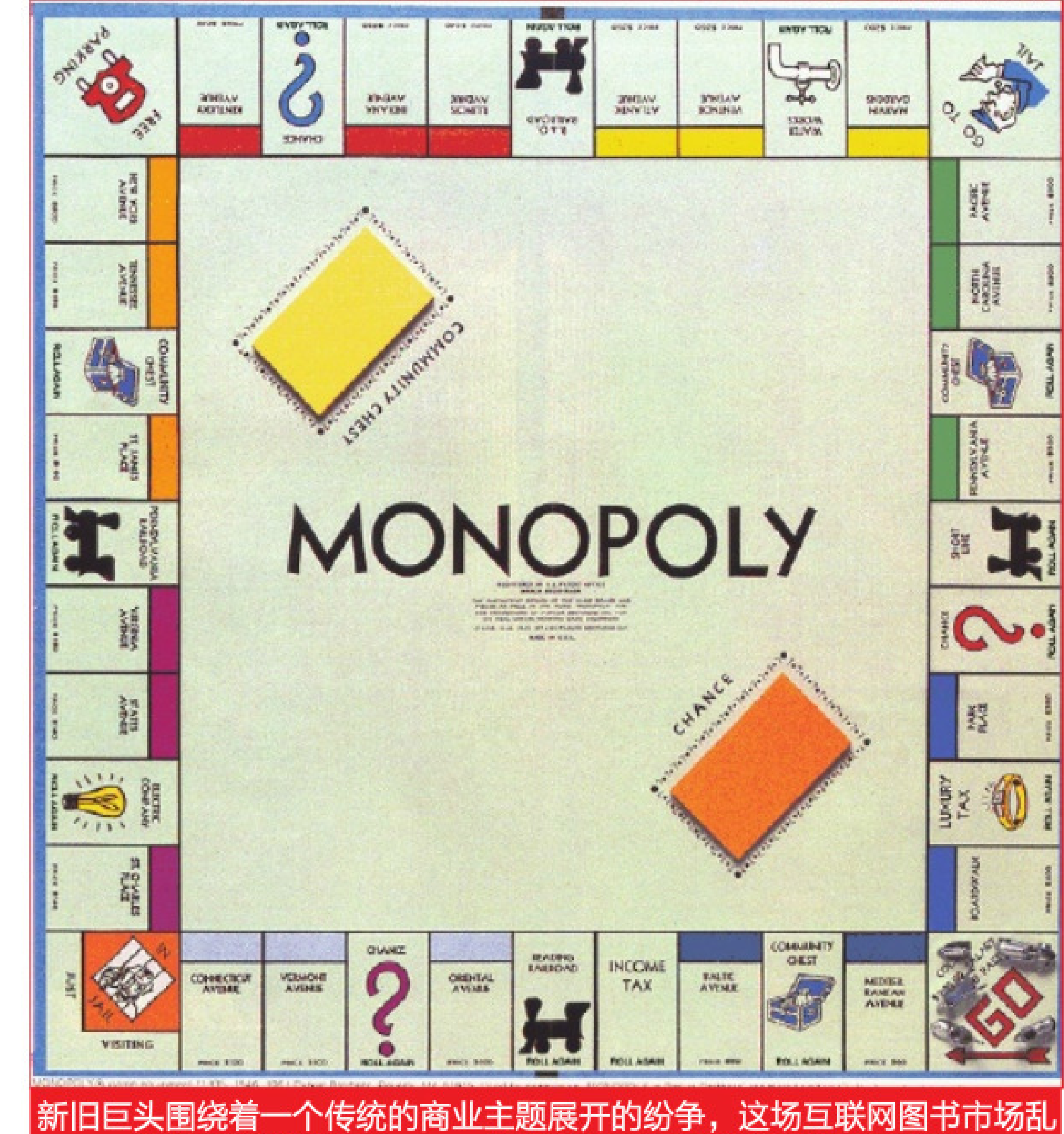
瞧，好像即使是通过互联网这个点金指，互联网的发行也同样是挣不到多少利润的。如果这是真的，那么和盛大文学一贯宣扬“让一大批作者凭借文字发家致富”的宣传有很显著的差异。那么，问题在哪里呢？

恐怕很多人会记得另一件刚刚轰动中国中国互联网行业的大事，就是今年的315消费者权益日，50位作家联合署名发表《三一五讨百度书》。在这封贾平凹、刘心武、麦家、韩寒、郭敬明、李承鹏、当年明月、方舟子、南派三叔、李银河与石康等人联合署名，慕容雪村执笔的《三一五讨百度书》中，作家们严厉声讨百度文库“百度文库收录了我们几乎全部的作品，并对用户免费开放，任何人都可以下载阅读，但它却没有取得我们任何人的授权。不告而取谓之偷，百度已经彻底堕落成了一个窃贼公司，它偷走了我们的作品，偷走了我们的权利，偷走了我们的财物，把百度文库变成了一个贼赃市场”。百度方面从一开始就对这件事情态度很暧昧，但是架不住这一次诸多作家联名死磕，加上北京版权局也对媒体表态百度文库的确违反了相关法规，最终百度公司修改了百度文库的上传规则，并宣布与著作权人开始商讨分成事宜，但事情至今没有明确的结果。在那件轰动全国的事情中，慕容雪村同样是冲锋在前的旗手之一，他们所挑战的也是中国的著名企业百度。如果将那一次尚未完结的风波和这一次慕容雪村和盛大的矛盾相比较，会发现事情有很多相似之处，同样是作家对产业链上的行业机构，而且是很有实力的行业结构。作为出版产业链上所有内容的出发起点，作家个人与出版机构之间就内容定价权发生分歧，但作家除了解除合作之外毫无办法，就像作家和出版社面对百度这样的互联网大企业默默侵权除了愤怒声讨之外也毫无办法一样。面对百度，作家个人和盛大起点文学是表现出弱势的一方；面对盛大起点文学，哪怕是现实中成名已久的作家也是一副受气小媳妇的模样。不过也堪称中国互联网行业知名企业的京东商城，面对盛大起点这样的企业时，也是小心翼翼，这些事情夹杂在一起，可以看到整个出版行业的产业链上畸形的利益分成状态，起

点文学这样的企业试图通过互联网出版从传统出版行业中分一块蛋糕，并形成了规模，而百度则是利用“网民上传”这个借口试图完全空手套白狼，从根源上绕过起点文学这样的机构，只是利益分成办法不明；回到传统出版领域，出版物在被生产之后，图书销售渠道与出版机构一样会发生明确的利益冲突，其中价格的弹性空间之大让人吃惊。这说明，无论是互联网电子出版、付费下载阅读还是传统的纸质出版，整个产业链并未形成一个明确有效的利益分成态势。虽然目前号称互联网电子出版对传统出版冲击很大，会形成新的产业链和市场，不过从盛大起点的所作所为来看，互联网电子出版尚未形成气候，大企业掌控整个行业内容定价权的态势也很明显。电子出版和传统出版两个领域，作家作为著作权人基本毫无话语权，即使抱团也属于任人宰割的份，面对百度、盛大起点，这样的机构毫无还手之力。百度、盛大起点这样的企业，不管有多大的实力，面对出版社则又是另一个姿态。出版社拥有出版纸质出版的权力，归根结底在于国家统一发放的ISBN书号，若没有ISBN书号，则是非法出版，即使像磨铁图书这样规模和实力的民营出版机构，也同样不得不寻找出版社合作以寻求书号。电子出版方面，类似盛大起点、百度搜索这样掌握了庞大互联网资源的企业，则在电子出版领域各霸一方，相互冲突。起点的优势在于形成了规模庞大稳定的用户群，也有了一定的品牌，并且早已开始向传统出版行业渗透，百度的优势则在于扼住了互联网内容导航的脖子，成为事实上的垄断者。从百度这里回头看，盛大起点、传统出版社，乃至互联网图书销售领域的当当，都是集中了巨大资源，拥有行业巨大优势的企业，产业链的两端：作者和读者，在他们眼里更多的是资源，作者资源和市场资源。也就是说，产业链上权力和地位的绝对不平等，造成了现在这种老大说了算，老二老三打打看的结果。互联网电子出版的出现原本被认为会显著改变这种权力的不平等，将产业链的两端有效的连接起来，重新分配资源。不过从现在的结果看，掌握了互联网导航入口、内容出版入口的企业，并没有改变行业生态的自觉，而是照着中国移动、中石化那样的先辈，迅速复制了一个新老大出来。对于期待行业能有真正改变的人来说，恐怕要失望了。



无论手段与形式怎样变化，归根结底，这场商业战争最终的本质依旧是那个不变的概念——价格战



新旧巨头围绕着一个传统的商业主题展开的纷争，这场互联网图书市场乱象的真相就是如此——一场主题从未改变过的现实版强手棋

无论是从推广、销售渠道还是内容分销，无论是起点、百度还是京东或者当当，各方面的折腾，恐怕对于目前这种奇怪的产业生态链分布都不会有什么太大的帮助。从形式上说，中国出版行业没有垄断，任何一家企业都不可能把持住市场的大部分份额，或者控制产业链上下的关键环节。但从内容上来说，每个环节，每个部分都有事实的垄断，他们形成难以描述的利益联盟，保证行业生态向着有利于他们的方向发展。从根源上来说，当一个行业的发展会受到一种核心的资源所控制的时候，那无论谁是老大，垄断都是必然出现的，曾经的中国手机制造业就说明了这个问题。现在的电信企业也是一样，而出版行业虽然没有那样的暴利，但它的未来会如何变化，现在真的看不出方向。P

新技术、再进化与Internet

——趣谈影响互联网未来20年发展的6个关键词

■贵州 冰河洗剑

从用户的实际体验来看，当前的Web2.0网络纪元已经让人相当满意了，无论是社交网络、在线媒体还是内容聚合与LBS技术等项目，众多崭新的元素把互联网应用的乐趣提升到了前所未有的地步。然而，前卫技术的进化是不会轻易终止的。在未来的20年中，互联网又将会发生什么样的巨变？许多科幻影片中展示的未来网络世界畅想，其实已经开始在现实中逐步登场并稳步走向实际应用阶段。今天，不妨让我们放开自己的想像力，一起来畅想未来互联网的模式……

一 影响未来互联网的6个关键动词

不管未来互联网的发展变化如何超乎想像，毕竟也是在已知的互联网技术基础之上一步一步发展起来的。那么，能够决定未来互联网发展的关键字到底是什么呢？

2011年3月28日至31日，一年一度的互联网盛会——Web 2.0 Expro博览会在旧金山Moscone West展览馆举行（**图1**）。在这场2011年春季召开的Web 2.0 Expro CA上，包括IBM、ebay、微软、Salesforce.com、Adobe在内的全球80多家知名的网络科技开发商参与了展示活动（**图2**）。

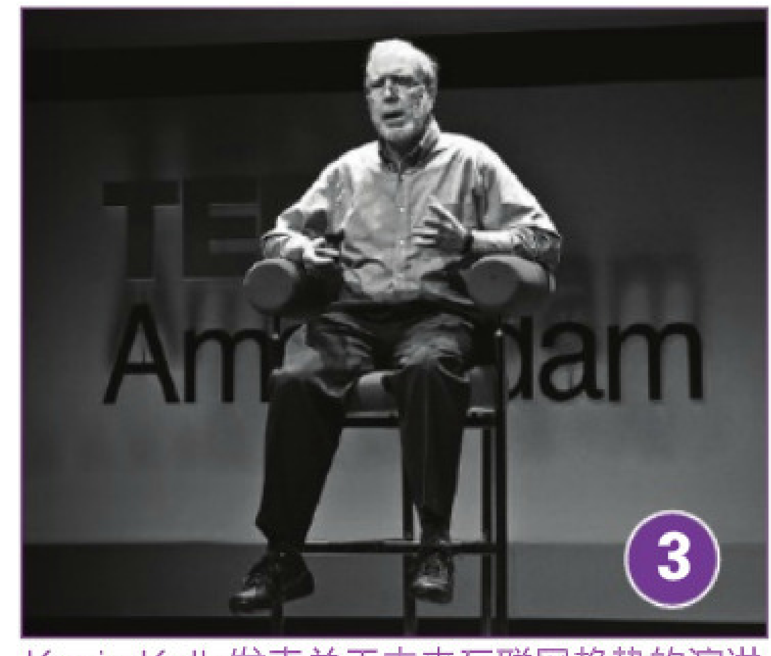


技术盛会Web 2.0 Expro博览会

2
2011 Web 2.0 Expro会场一角

这次Web 2.0 Expro大会的主题为《揭开新一代互联网数字经济》（Unlock the digital economy），在会议中提出了许多精彩的新型设计模式来对未来的互联网发展进行了探讨，尤其是在对未来网络世界的展望上，Wired（连线）杂志的创始人凯文·凯利（Kevin Kelly）发表了大会当天的第一场主题演讲（**图3**），题目是“未来20年网络世界发展趋势的6个关键词（The 6 Verbs For The Next 20 Years Of The Connected World）”。

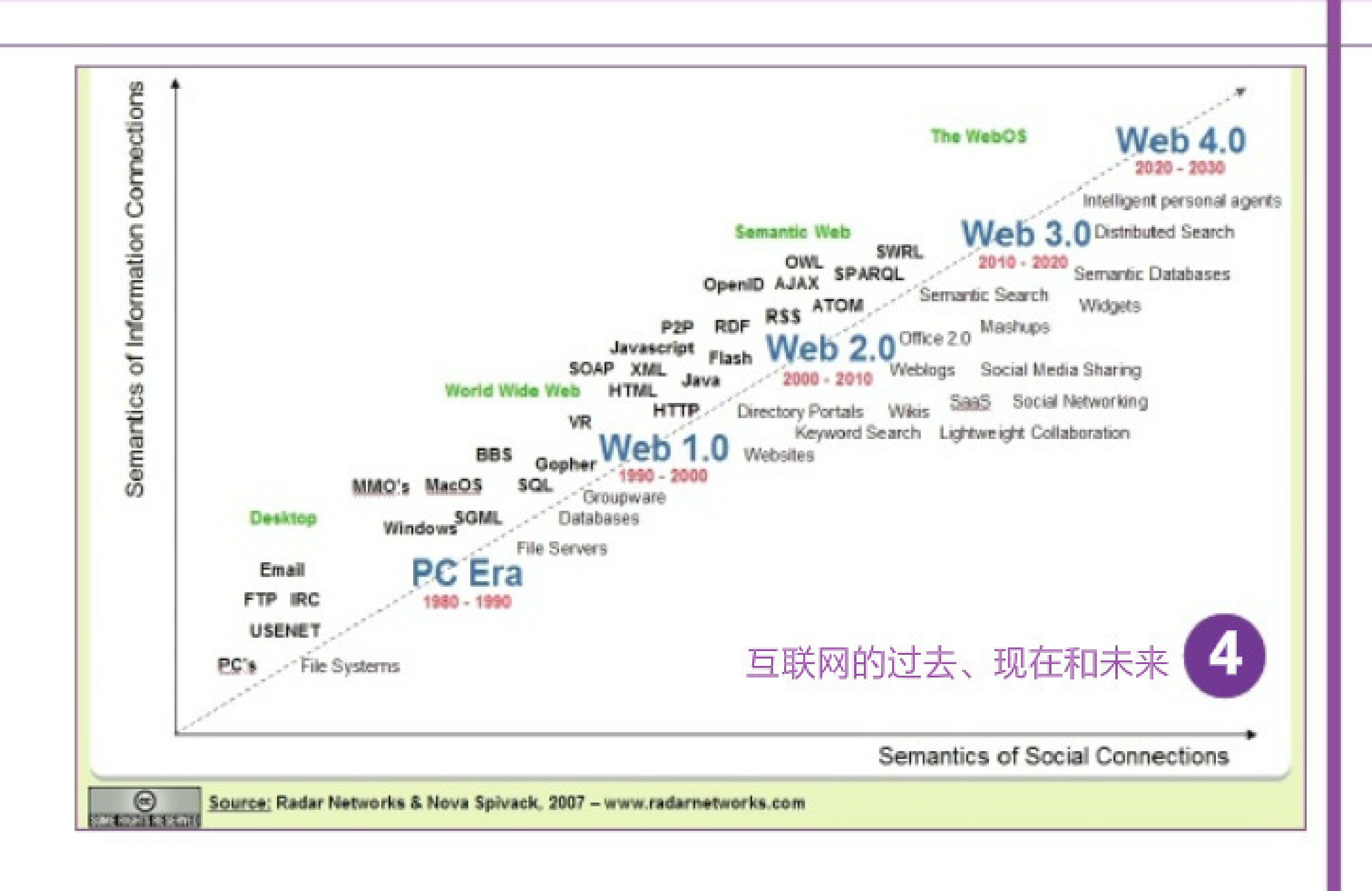
在演讲中，凯文·凯利详细分析了影响未来20年网络世界进步的至关重要6大趋势，他把这6种趋势条理分明地概述成了6个动词：屏幕（Screening）、互动（Interacting）、分享（Sharing）、流动（Flowing）、访问（Accessing）与生成



Kevin Kelly发表关于未来互联网趋势的演讲

（Generating）。

或许凯文·凯利所归纳的这6个动词，与我们所设想的互联网未来发展之路有所不同。在许多人的眼中，Web 2.0已经快要成为过气的概念，而未来时代将会是Web 3.0、Web 4.0不断发展的天下。继RSS、微博、在线办公、SN与LBS之后，互联网将会进入语言网、人工智能、虚拟世界和WebOS等新的纪元（**图4**）。然而事实上，这些项目只不过是在互联网发展过程中的某一项成果而已，真正决定着互联网未来发展方向的根本性技术因素，正是凯文·凯利归纳出的那6个动词。



互联网的过去、现在和未来 4

二 最重要的第一个动词：Screening（屏幕化）

Screening，也就是屏幕化，成为了影响未来互联网的6个关键动词中的排名首位，可见凯文·凯利认为这个概念对互联网的影响是多么的重要。

说到屏幕，大多数人可能认为这不过是一种显示终端而已，属于PC硬件厂商研究发展的项目，与互联网并没有多大的关联。实际上，也许当前屏幕与互联网的关联确实不够紧密，但在并不遥远的未来中，决定着互联网应用的最关键因素之一却正是这种显示终端。可以说，未来互联网的应用就是建立在各种平凡物件走向屏幕化的基础之上。

1.A Day Made of Glass，无处不在的未来触控屏幕

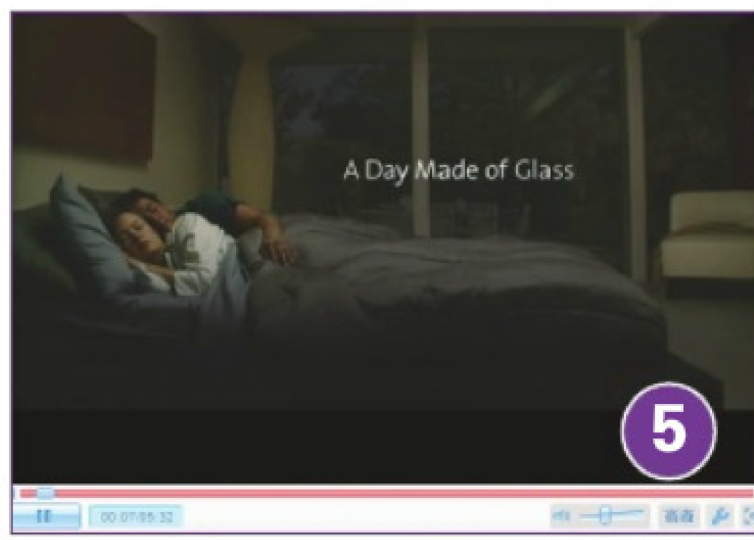
屏幕化与未来的互联网到底有着怎样的关联，为何会被人断言决定着互联网的发展？让我们先来看一段视频。

2011年3月，美国康宁（Corning）玻璃公司推出了一条相当引人注目的广告《A Day Made of Glass（玻璃制的一天）》（http://www.corning.com/news_center/features/A_Day_Made_of_Glass.aspx），短短的几天之内，在Youtube上的观看次数已超过900万（**图5**）。

这条广告实际上是一段关于未来生活构想的视频，整部视频的长度为5分30秒，在短短5分多钟内描述了触控屏幕无处不在的未来世界。从视频中我们可以看到，不仅仅是手机、平板电脑和电视等我们现在所熟悉的屏幕化应用，就连在生活当中处处可见触控式设施，例如煤气炉、冰箱以及办公桌等设备无一例外都走上了屏幕化的道路，一切都显得如此便捷高效，引人入胜：

在未来的某一天清晨，男主角起床之后，利用床头墙壁上的大型触控式屏幕直接查看今日的天气以及交通状况（**图6**）。女主角走进卫生间，一边刷牙洗脸一边利用镜子的触控功能来收听今日新闻，安排今天的工作行程，甚至是回复朋友的信息（**图7**）。在厨房的电子炉面上，一边准备着早餐，一边收看着世界资讯（**图8**）。

早晨结束后，女主角开车前往公司，汽车上的仪表盘与中控面板等显示设备也已被触控屏所取代，可以快捷地完成设置自动导航、对汽车空调进行调节等操作（**图9**）。公交汽车站台上也不是人满为患，公交站牌变成了数字触控屏，在上面可以很方便地下载公交与地图信息（**图10**），选择自己中意的乘坐车次。



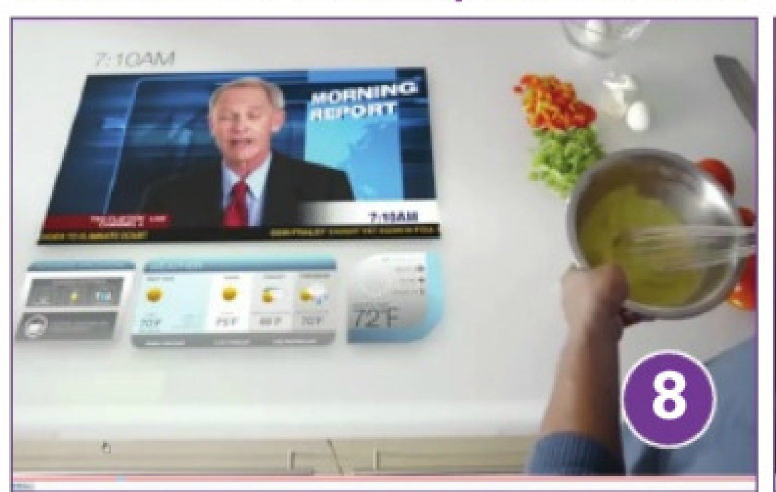
5 康宁公司的出色广告《A Day Made of Glass》



6 互联网的过去、现在和未来



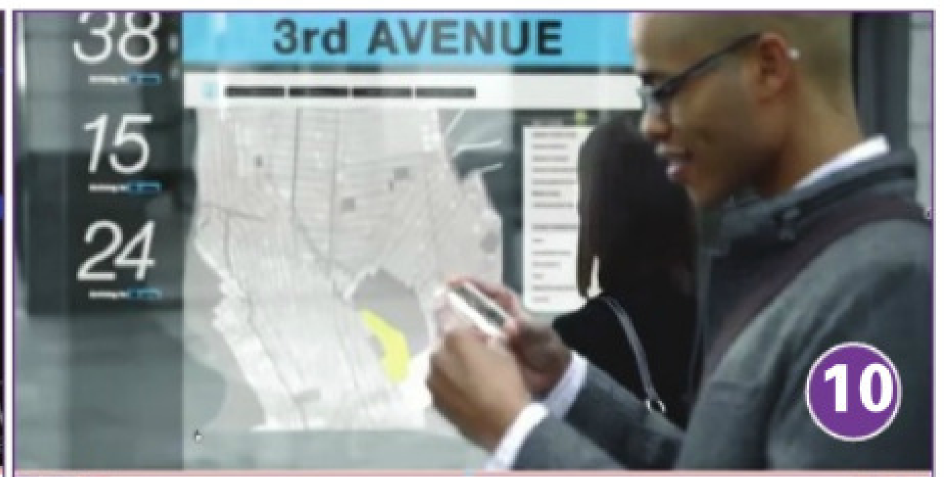
7 卫生间镜子上回复好友信息



8 炉面屏幕上的早间新闻



9 中控面板上的触控屏



10 数字触控屏模式的公交站牌


未来的手机


服装店中的触控屏幕

在进入“屏幕时代”的未来，手机一类的手持设备也变得更加简洁，可以随时随地召开网络会议，即时下载数据信息。甚至在顾客经过商店的时候，可以同步接收店中最新更新的商品数据信息（图11）。在百货公司购物时当然可以通过触控式屏幕点选想购买的商品，服装店中已经没有了塑料模特，取而代之的是数字触控屏幕，顾客可以随心所欲地挑选衣服，查看数字模特展示的服装效果（图12）。

2.one screen for all——共用屏幕与所有设备屏幕化的魅力

《A Day Made of Glass》的广告视频效果非常酷，直接展示了许多未来科技的发展方向。在视频中，我们可以看到智能家居系统与互联网的有机整合，交通工具与互联网的自然结合，公共设施信息对个人用户的开放应用，远程协同办公，手持设备与各种设备之间的自由交互，等等，而这所有一切都离不开触控屏幕的大规模应用。未来的生活与社会活动，被各种前卫科技创造的屏幕联系得越来越紧密。

也许在今天这种景象依旧令人难以想像，然而在此之前，我们又何曾想像过所有的工作、学习和娱乐都可以被一个电脑屏幕所包揽呢？在未来，触控屏幕的大量应用带来的生活巨变是完全可能的。正如凯文·凯利对Screening一词的解释——曾几何时屏幕的应用仅仅局限于电视机，后来扩展到电脑上，而到了现在，屏幕则被应用在非常广泛的环境中。可以预想，未来屏幕的应用范围将会越来越广，最终会出现“one screen for all”的美妙景象。

“one screen for all”被许多人翻译为“所有东西共用一块屏幕”，也就是说所有的智能设备与互联网的应用都可以在一块屏幕上直接实现。而事实上，“one screen for all”还有另外一层意思，那就是所有的东西都可以成为一块屏幕。这也正是视频中所展示的另一项重点：屏幕技术的发展将使所有随处可见的设施拥有变成显示屏幕的可能性，从而成为互联网显示终端（图13）。


《A Day Made of Glass》中的交通信息牌变成了互联网显示终端

3.A Day Made of Glass离我们还有多远?

《A Day Made of Glass》中的高科技已经让技术爱好者眼花缭乱，恨不得可以拨快时间，直接进入未来感受这样的应用项目。那么，视频中的触控技术将在什么时候化作现实呢？

其实，这条广告中的某些技术如今早已经实现，只是暂时还未能大规模的应用，而一些技术趋向成熟的时刻也并非遥不可及，“one screen for all”展示的一切距离我们并不会太远。

多点触控屏的实际应用

曾几何时，我们讨论显示器的选择时，还在衡量着CRT与液晶显示器的售价，但是很快，LCD与LED液晶显示器的登场便创造了新的讨论话题。到了如今，液晶显示器的尺寸已经从17英寸提升到了19英寸以上，甚至连28英寸的大屏幕也早已变成了民用化的标准设备，技术方面也经历了广视角以及背光等进化变革。

不过，这个显示器技术的演变过程，终究没有脱离单纯的显示功能范畴。当多点触控（Multi-Touch）技术与显示器结合形成多点触控屏，真正的划时代进步才开始步入大众用户的视野中。

触控屏技术的应用，在手机、PDA等智能移动终端上已经是非常普及了。而多点触控技术的应用则由iPhone和iPad率先推出，如今在智能移动终端上也已逐步成为一项流行的技术项目。

与普通触控屏相比，除了点击触摸外，多点触控可让用户利用手指在屏幕上进行比划，轻松地完成PC鼠标才能实现的复杂操作。例如在浏览网页、查看图片或文本文档时，只需两个手指触摸屏幕做出分开或合拢的手势（图14），即可实现放大、缩小等功能，还可进行旋转、翻页、书写等操作。多点触控也给游戏玩家提供了全新的游戏体验，例如在玩《实况足球》时，可以用一只手指控制方


多点触控放大图片显示

向，靠另一只手指负责传球、射门；玩《愤怒的小鸟》可以通过两根手指的操作来缩放视角，触摸控制弹弓完成射击等。

触控操作系统与触控电脑

正因为多点触控技术展现的诸多优势，个人电脑上如今也开始实现类似的技术应用，并且逐步有取代传统电脑鼠标的趋势。

2004年，微软推出了其开发的第一款平面电脑系统Microsoft Surface（**图15**）。在这套新系统上，用户可以直接用手指或声音对屏幕发出指令，利用触摸和其他途径来与电脑进行交互（**图16**），无需再去依赖引发手部关节劳损的鼠标与键盘。

在Microsoft Surface之后，微软又推出了支持多点触控技术的Windows 7系统，并将多点触控作为Windows 7的核心功能（**图17**）。在Windows 7的多点触控包中包含有6个多点触控程序：Blackboard（黑板）、Garden Pond（花园池塘）、Rebound（反弹球）、Collage（拼贴）、Globe（地球）、Lagoon（礁湖）。

随着触控技术的进一步发展以及相关支持软件的成熟，触控屏电脑也已正式进入市场。例如知名电脑厂商惠普早在2007年就已推出HP TouchSmart PC IQ770触摸屏电脑（**图18**），之后又推出采用Windows 7系统的全新乐触系列HP TouchSmart触摸式一体电脑。与早期的产品相比，HP TouchSmart有了明显的进步。用户的指尖可以取代鼠标键盘，既可放任自己的手指随意涂鸦，也可通过TouchSmart Calender编辑自己的家庭日程表。轻触屏幕，就可以激活内置麦克风和网络摄像头进行愉快的网络视频聊天，以及进行浏览照片、播放音乐、观看视频、玩游戏、接入互联网、观看电视等操作（**图19**）。

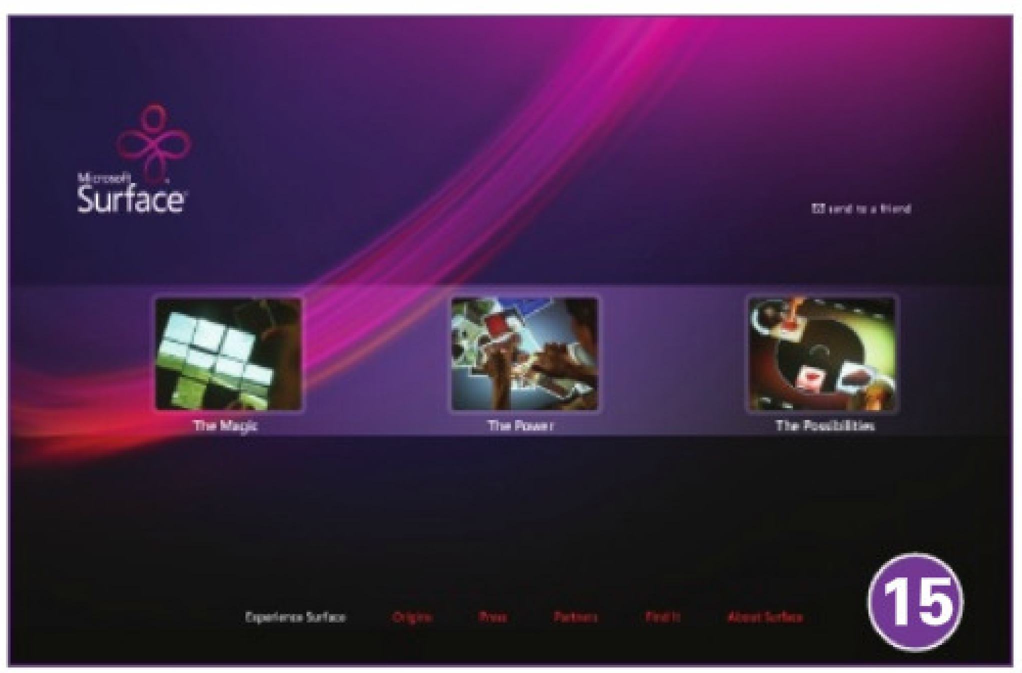
触控屏的应用：迪斯尼梦幻之家

在《A Day Made of Glass》中，我们看到更多的是触控屏幕在实际生活中的应用，事实上这种技术目前已经进入了实用阶段，等待的只是大规模普及的条件与时机而已。

如《A Day Made of Glass》视频开始一段中所展示的那样，触控屏幕其实早已走进了智能家居市场。在智能家居中，居住者可以通过各种触控屏幕对房间中的各种电器、供水、影音娱乐与安保服务等设施进行控制。例如早在2008年6月，位于加州的迪斯尼明日乐园的梦想之家（Innoventions Dream Home）宣布对外开放，这就是智能家居应用的典范（Innoventions Dream Home的官方网站为http://dreamhome.disney.go.com/media/ap/dreamhome/index.html，可以在上面找到数字化的3D浏览体验内容）。

Innoventions Dream Home由迪斯尼、微软、惠普、Life|ware合作建成，通过各种新兴的技术，实现了家居的高度智能化。其中最显眼的就是遍布房间的各种触摸屏界面，轻触屏幕就可以体验智能家居带来的便利感受。

在客厅中央的长软椅前有一张“咖啡桌”，桌面实际上是一张能够显示图书馆内容的互动触摸屏，用户可以通过触摸屏幕直接阅读电子书。在厨房中则有一个虚拟的电子公告牌，展示所有最新的家庭动态信息，并可实现家居中的“对话”活动（**下页图20**）。例如厨房中制作烤面包的材料短缺或者过期，相互连接的食品柜和冰箱就会把提示信息显示在虚拟的电子公告牌上，并创建一套相应的购物清单。在厨具灶台上也像广告视频中那样有一个触控屏，可以在烹调时显示菜单和烹饪帮助（**下页图21**）。



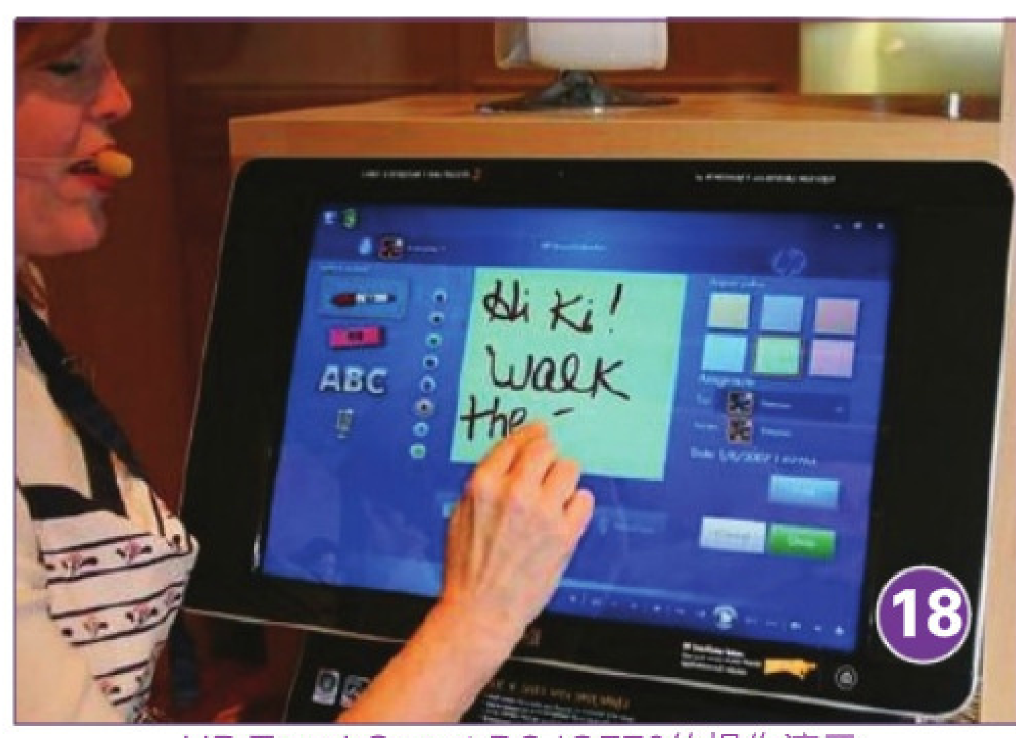
Microsoft Surface的桌面



Microsoft Surface的应用



Windows 7触控包中的项目内容



HP TouchSmart PC IQ770的操作演示



HP TouchSmart一体式触摸屏电脑

餐厅中的餐桌是一台大型的互动Microsoft Surface桌面电脑（图22），家庭成员将保存着照片或视频的设备放在桌面上，照片和视频便会通过无线传输自动在桌面上的屏幕中展示（图23）。家庭成员可以通过简单地触摸屏幕来实现图片或视频的浏览、放大和分割操作，还可以在桌面上进行艺术创作。

而在小女孩的卧室中，通过桌面可以与朋友直接连线或上网玩游戏。房间中的相框与墙壁实际上也是触控屏，可以随时轻松地更换照片和海报（图24）。最神奇的是房间中的镜子，这也是一块互动的触控屏幕，站在镜子前，可以将发型和衣橱中的衣服装扮在镜中的人物身上，直接显示衣服着装的效果（图25）。

迪斯尼的梦幻之家让我们感受到了未来数字化生活方式的魅力，触控屏幕的应用是如此的精彩，数字化的生活是如此的有趣。相信随着技术的普及，梦幻之家将会变成真实之家，而互联网的应用也将随着触控屏幕技术的推广而与我们的生活联系得更加紧密。



数字厨房



灶台触控屏



餐桌是一个Microsoft Surface桌面电脑



餐桌从手机中获取照片



墙上显示的照片与海报



神奇的魔镜

三 Interacting（互动化）——互动方式将发生质的改变

目前我们通常所说的电脑网络互动，主要是通过键盘鼠标来实现的；而在未来，互动的形式将发生本质的改变，这也将使互联网的应用进入一个前所未有的新阶段。

关于第二个未来互联网趋势的动词“Interacting（互动化）”，凯文·凯利是这样解释的：现阶段我们接触的互动是很有限的，仅仅局限于键盘、鼠标及屏幕之间互动的范围。然而iPad和iPhone的出现改变了我们的互动方式，通过手指手势使得互动方式变得更为多样化，也使我们身体的更多部位都能加入互动行列。在不远的将来，互动将会发生更彻底的变革，手势、语音、摄像头以及其他技术，都将从根本上改变我们互动的方式（transform the way we interact with everything）。也许将来的互动方式将会比电影《Minority Report（少数派报告）》中所展示的内容更令人激动（图26）。

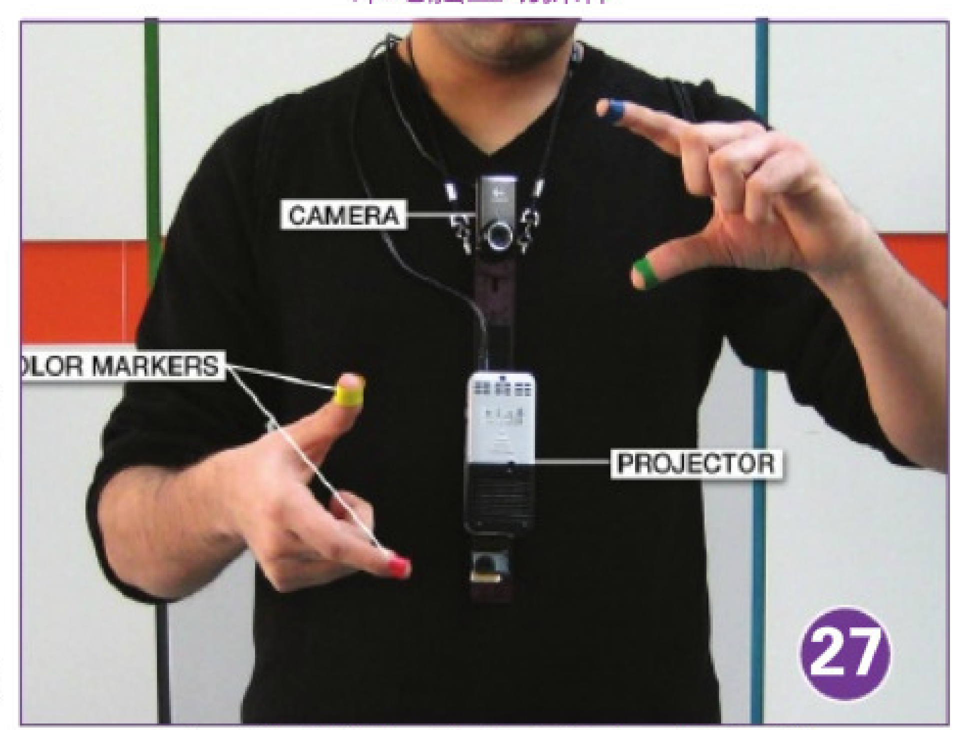


电影《Minority Report（少数派报告）》中展示的未来电脑互动操作

1.科幻般的人机交互，“第六感”

电影《Minority Report（少数派报告）》中所展现的人与电脑的交互操作方式绝对不是全无根据的妄想，这样的人机交互模式已经变成了现实。

2009年初，在美国的举办的TED 2009（TED即为Technology, Entertainment, Design的缩写，这是一场全世界各界精英交流的盛会，它鼓励各种创新思想的展示与碰撞）大会上，来自麻省理工媒体实



名为“人体第六感”的人机交互操作系统

验室流体界面小组（Fluid Interfaces Group）的Pattie Maes展示了一套奇妙的网络传感操作系统：这是一套可以穿着在身上的传感网络系统，它包括一个微型的摄像头、投影机、镜子和电话，以及几个传感指套（**上页图27**）。Pattie Maes将这套系统称作“人体的第六感”，它可以提供一种前所未有的人机交互操作方式。



手掌变为屏幕拨打网络电话

在Pattie Maes的演示中（大家可以来看看TED网站发布的名为《Pattie Maes演示“第六感”，划时代的科技饰品》的演示视频，地址：http://www.ted.com/talks/john_underkoffler_drive_3d_data_with_a_gesture.html），我们可以看到通过投影将手掌变为触控屏，在上面可以输入电话号码并呼叫网络通话（**图28**）。在一张报纸上可以实时地选择播放各种新闻（**图29**），甚至进行完全虚拟化的3D显示操作（**图30**）。

虽然这套人机交互系统看上去还显得比较简陋，但展示的理念足以令人惊叹不已。而随后在2010年的TED大会上，麻省理工学院媒体实验室（MIT Media Laboratory）的约翰·昂德科夫勒又演示了一套更为先进和简便的人机交互系统（视频观看地址：http://www.ted.com/talks/john_underkoffler_drive_3d_data_with_a_gesture.html，注意在视频播放窗口下方可以选择中文语言，这样在播放过程中会实时地显示演讲中文翻译）。这套装备精简到只需要一支特制的传感手套，所能实现的功能比“人体第六感”更为强大（**图31、图32**）。

在演讲中，约翰·昂德科夫勒从革命性的Macintosh开始谈起，简单地介绍了用户界面的发展。约翰·昂德科夫勒提醒我们，操作系统其实也是用户界面，是机器和人通讯过程中的一环。然后他介绍了一直以来从事的研究——让计算机能够理解空间，让用户能像控制现实世界的事物一样操纵虚拟世界中的东西。

在约翰·昂德科夫勒接下来的演示中，我们可以看到这个人机交互系统由多面巨大的显示屏组成，用户戴上特制的手套后，可以用手势对系统进行6个维度的控制，即“上、下、左、右、前、后”（**图33**）。手势的变换能发出更多控制指令，更加直观也更加贴近真实环境。这个系统不仅改变了人与计算机的交互方式，也改变了人与人之间的协作方式（**图34**）。

最后，最能体现这套人机交互系统的价值与其所带来的震撼环节，莫过于在演讲完之后比尔·盖茨在台下的提问：“这东西何时能变成产品？”



在报纸上播放新闻



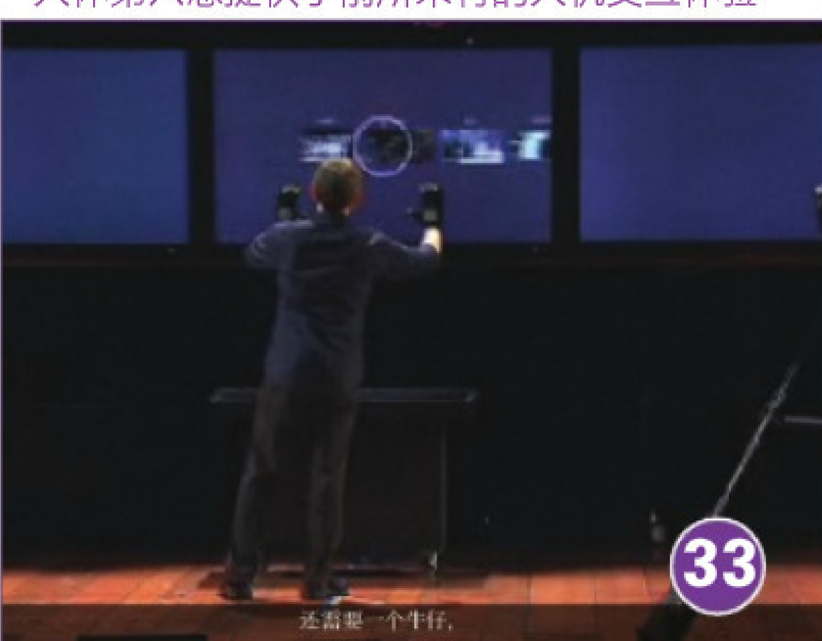
人体第六感提供了前所未有的人机交互体验



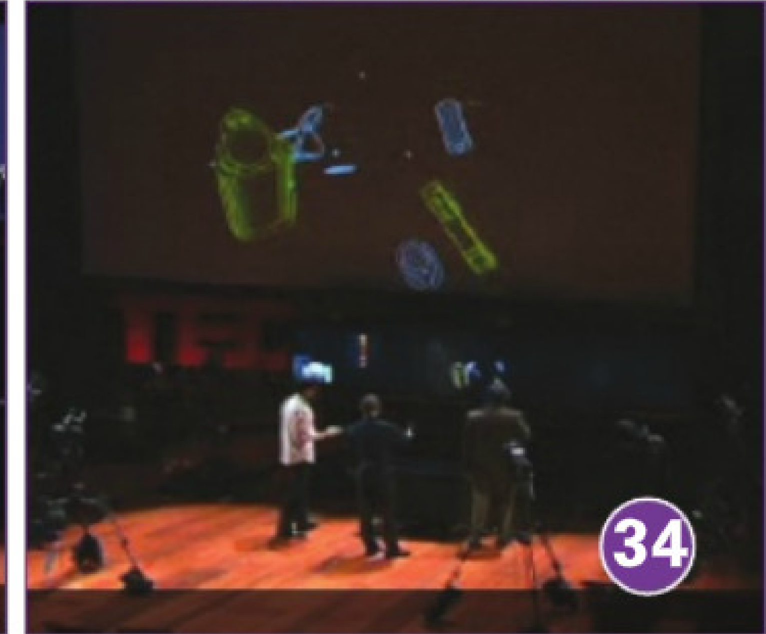
电影《少数派报告》中的未来电脑操作界面



约翰·昂德科夫勒展示类似《少数派报告》的人机交互操作



进行6维自由度的人机交互操作



利用人机交互系统进行协同装配数字机械零件

2.《少数派报告》来源于现实中的G-Speak

在看完科幻片《少数派报告》后，令人印象最深刻的就是影片中展示的未来电脑操作系统：影像显示在半空中，随意用手拖拽即可移动放大缩小。想必这种模式代表了大多数人对于电脑显示与操作系统的终极梦想。

在2009年的TED大会上，Pattie Maes表示他的“第六感”系统的灵感，正是来自于好莱坞电影《少数派报告》。而在TED 2010上发表演讲的约翰·昂德科夫勒，其实正是《少数派报告》幕后的智囊团成员。当初，《少数派

报告》的导演史蒂文·斯皮尔伯格，从麻省理工学院邀请到约翰·昂德科夫勒、阿里克斯·麦克道威尔以及其他科学家，一起描述出了影片中关于未来电脑操作系统的景象（**图35**）。影片中的人机交互，其实就是来源于约翰·昂德科夫勒的G-Speak系统的理念。

“G-Speak”的中文翻译为“动作感应”，这项技术其实早在1994年，麻省理工学院媒体实验室就开始进行研究了，具体的研究内容包括如何让电脑解读空间、解读几何与解读物理结构等难题。通过这项技术可以实现所谓的“动作感应”，也就是电影《少数派报告》中汤姆·克鲁斯饰演的主角通过手指姿势就能控制电脑的效果。

G-Speak所带来的意义极为深远，国外媒体声称G-Speak是“从1984年第一个计算机界面发明以来最为重要的一步”。通过G-Speak技术，借助一副特制的手套，只需轻轻挥动手指就可以随意选择屏幕上的物体。通过手势可以将物体变大缩小，可以将物体移动到另外一个屏幕上，大屏幕上的东西都会像实物一般进行相互作用。最重要的是，无论是鼠标键盘还是多点的触控屏幕，以往的操作都是局限于2D平面或伪3D环境，而通过G-Speak技术可以真正地实现3D的人机交互操作（**图36**）。

G-Speak现在已经开始在现实中进行应用。约翰·昂德科夫勒创立了一家名叫Oblong的公司，致力于把他的研究成果从实验室转移向大众应用。

其实，在2010年上海举办的世博会上，我们也可以看到类似于G-Speak的简单应用。在日本馆的“生活之墙”以及比利时馆的互动电视面前，我们站在屏幕前动动手指就可以上网或者打游戏，用手或者整个肢体语言就可以与显示设备进行互动。在日本馆的未来展示区，一个长达10米的超大屏幕墙能够与人进行互动：台上的演示者挥挥手就可以更换墙面壁纸（**图37**），用手指滑动就可以查看天气预报或者看书，甚至用手指画出一个矩形就可以看电视，等等。



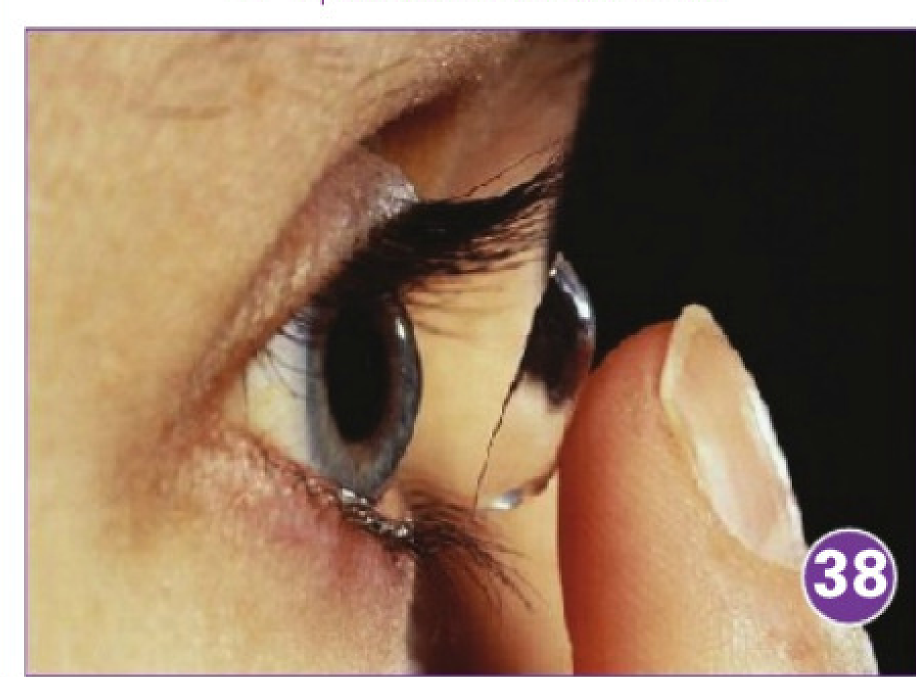
约翰·昂德科夫勒、阿里克斯·麦克道威尔和其它科学家设计了影片中的未来电脑应用景象



G-Speak的3D人机交互界面



上海世博会日本馆未来展示区的“生活之墙”



具有显示器功能的隐形眼镜

3.屏幕化与互动化的交融

在G-Speak和其他的人机互机界面中，屏幕化同样起着至关重要的作用。《少数派报告》和许多科幻影片中，不仅各种显示屏幕随处可见，甚至在空中也可以投影出互动界面。同样的，互动化也在促进着屏幕化技术的进一步发展，让屏幕技术在虚拟与现实的互动性上产生了重大的突破。除了手指互动式的触控屏幕外，多样化的人机互动方式也让显示屏幕技术向着前所未有的层面不断持续发展下去。

未来互联网：隐形眼镜就是显示终端

2008年，美国华盛顿大学的电机工程学副教授巴芭克·帕维兹，制造出了一款具有显示器功能的隐形眼镜（**图38**），可将虚拟世界叠加在真实景象之上，给用户带来了前所未有的奇妙体验。

巴芭克·帕维兹把显示器与隐形眼镜巧妙地结合在了一起，他在隐形眼镜里构建了一个微小的LED显示屏（**图**

39），可将移动电子设备的图像和文字直接投射到眼镜里，从而摆脱了笔记本电脑、手机和PDA等移动信息设备的局限性。这款设备能将大量图像内容呈现在用户眼前50厘米至100厘米的距离上，让虚拟世界里的各类信息在现实视野的所及之处统统一览无遗。

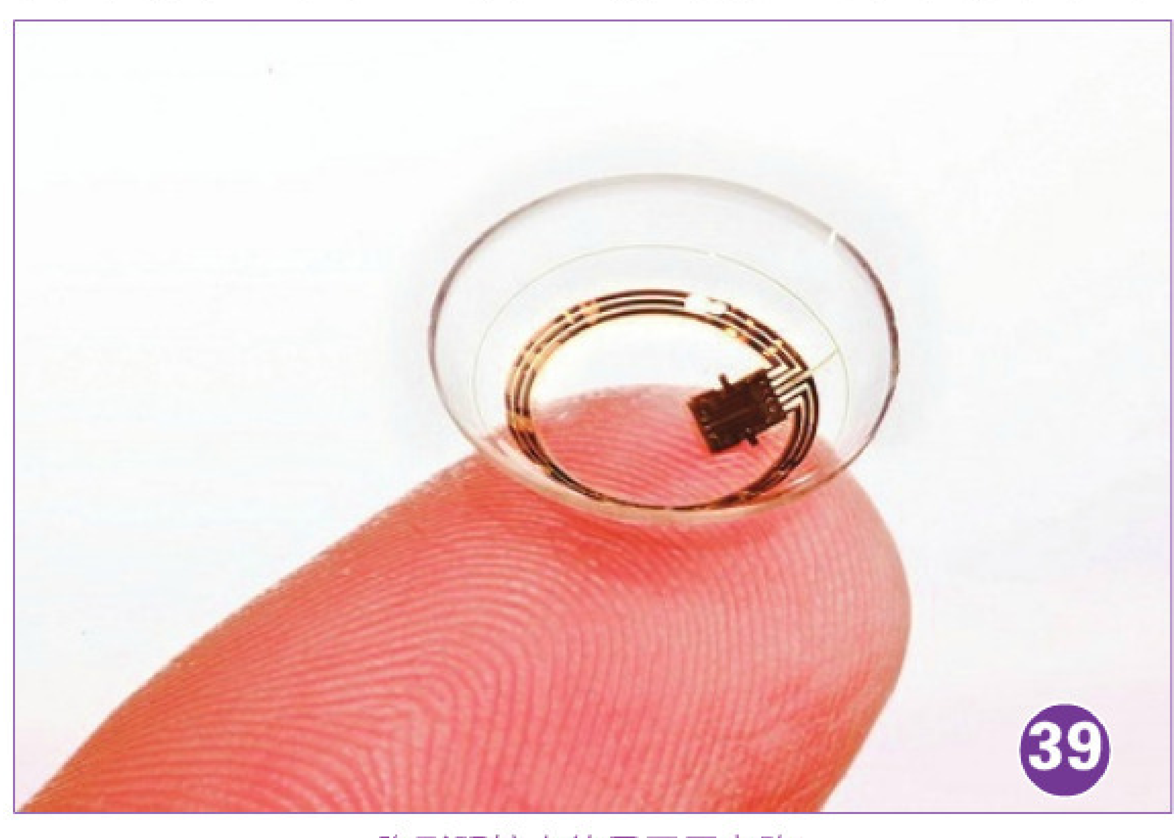
眼球与显示屏的互动

巴芭克·帕维兹研制的这款带显示屏功能的隐形眼镜，是现实与虚拟相结合进行互动的巨大进步。

早在1968年，美国国防部高级研究计划署（ARPA）信息处理技术办公室的技术人员Sutherland，就在麻省理工学院的林肯实验室研制出第一套头盔显示器——“达摩克利斯之剑”。Sutherland还开发出了几套显示图形实时化的系统，可以与头盔显示器结合起来，提供一个虚拟的无缝的世界。在此之后，这项技术被广泛应用于战斗机飞行员的头盔和虚拟现实设备中。

Sutherland的头盔显示器第一次扩展了人们的虚拟视野，用户能够看到叠加在真实环境之上的线框图。到了2009年6月，德国Fraunhofer光学微系统研究所的科学家推出了一项新成果：一套可以互动的OLED眼镜显示器**（图40）**。

科学家们在眼镜中嵌入光学微系统（一个CMOS传感器和一个微型的OLED投影组成的微小芯片），当接收到指令时，光学微系统就会将图像投射到佩戴者的视网膜上，让佩戴者能够看到高分辨率的高清图像。同时芯片还附带有目光追踪功能，可以通过追踪佩戴者的眼球位置来识别佩戴者发出的指令，实现与显示器的互动操作。用户仅仅需要移动一下眼球，就能查看和翻阅显示在玻璃镜片上的数据。



隐形眼镜上的显示屏电路



可以互动操作的OLED眼镜显示器

4.AR增强现实，虚拟与现实互动的一些普通应用

虽然文中所介绍的各种高技术屏幕已经实现，但在普通大众生活中还未得以大规模地普及应用。不过，我们已经可以开始看到一些虚拟化与现实互动的应用项目，这必将推进高技术屏幕化技术的进一步普及。

虚拟化与现实互动通常称为“增强现实（Augmented Reality，简称AR）”。它借助计算机图形技术和可视化技术，产生现实环境中不存在的虚拟对象，并通过传感技术将虚拟的信息“放置”在真实环境中，借助显示设备将虚拟对象与真实环境融为一体。

通过增强现实技术，真实的环境和虚拟的成像实时地叠加到了同一个画面或空间中，让虚拟信息与真实信息同时显示，两种信息相互叠加补充，从而呈现给使用者感官效果更加真实的新体验。这使得增强现实技术的应用非常广泛，范围包括医疗、军事、工业、建筑与游戏娱乐等各种领域。

目前，AR增强现实技术已经应用在我们的手机、iPhone等各种移动终端设备上。例如国内的“触景无限”（www.senscape.cn）、Breeze Living（www.breezeliving.com/zh-hans）和蝶千寻（www.xixun.com/products-butterfly）等**（下页图41）**，都是基于AR增强现实技术的实景浏览器应用，可以通过移动设备的摄像头视角为用户展现不一样的数字世界。

例如，蝶千寻就是一个有趣的AR增强现实应用摄像头游戏。当通过移动设备的摄像头观看现实世界时，蝶千寻会基于地理位置进行定位，根据镜头中的真实世界不同地域的蝴蝶分布，将虚拟的漂亮数字蝴蝶与真实世界叠加在一起**（下页图42）**，使用者可以通过摄像头在真实的世界中寻找并捕捉各种漂亮的虚拟蝴蝶。所有的蝴蝶都以3D方式展示，非常逼真有趣，并且可以将捕捉到的蝴蝶珍藏，或者将与蝴蝶合影的照片与朋友分享**（下页图43）**。

在凯文·凯利关于互联网未来趋势的6个关键动词中，屏幕化与互动化是最为关键也是相辅相成的。屏幕化的发展使得在我们的身边各种屏幕无处不在，也为各种互联网应用的互动操作提供了无限的可能性。而更多样化的互动操作方式，也必然促进屏幕化的发展，让互联网终端成为人类感知的延伸。




AR增强现实的游戏应用“蝶千寻”


虚拟蝴蝶与真实世界叠加



捕捉到美丽的蝴蝶

四 互联网技术的未来走向——共享、流动、访问与生成

除了屏幕化与互动化，凯文·凯利还提到了其他4个关于互联网趋势发展的动词：分享化、流动化、访问化和生成化。凯文·凯利认为，这些不一定都会像屏幕化与互动化那样，演变成为重大的发展趋势，但他认为互联网的发展走向必然会遵守这几个关键字概括的内容。

对于互联网的分享化趋势，其实早已不是什么陌生概念。当然，这个分享并不仅限于文件、图片、视频之类的文件共享，或者是博客文章、Twitter之类的常规信息分享。事实上，真正的分享概念正如凯文·凯利所说——“我们才刚刚开始这个过程”。未来的分享同样是立足于互动化的分享，而目前最典型的一个应用就是基于LBS地理位置定位的实时文字、图片和视频信息的分享（**图44**）。随着互联网分享化的发展，更多的分享应用将会逐步出现。

关于流动化，凯文·凯利说“我们正在进入一个Web新时代（We′re now into a new metaphor for the web）”。从最开始使用的桌面客户端软件，到使用网页应用，现在连接到Web的实时信息流逐渐变得重要起来。与流动化对应的是访问化，我们正进入一个崭新的时代，在这个时代中我们需要介入信息和媒体而不去占有它（It′s about accessing information and media and not owning it）。流动化与访问化趋势的最明显表现，就是各种WebOS的出现与不断完善（**图45**）。未来的互联网，象现在这样拥有大存储空间的桌面PC将不再是必备的，互联网的发展更注重随时随地的移动化接入。与之伴随的是，各种数据信息都会存储在网络上，无需像现在这样大量保存在本地存储空间中。轻巧、移动与便捷化，才能让互联网应用无处不在。

与互联网发展相伴随呈现的是各种资料信息的版权问题，这个问题一直困扰并制约着互联网的发展。为此凯文·凯利专门提到了生成化一词。他认为，互联网是世界上最大的复制机器，在未来人们将对不会被轻易复制的产品越发关注，而获得这些产品的最简单的方式就是花钱购买。当然，这也要求所购买的产品具备即时性与个性化的特点。





国内LBS应用产品切客网与《民谣在路上》演唱会的结合（图44）

WebOS的HP Slate移动设备（图45）

结语

在20年前，连互联网的创始人也未曾想到过互联网会演变成如今的这般模样。而在今天，尽管我们可以作出种种推测判断，但也许未来20年后互联网的发展依旧会远超我们的想像让我们瞠目结舌。目前，我们唯一可以确定的一点，那就是想像力会指引技术的发展，我们身边的互联网在翻天覆地的再进化之路上稳步前进！



■浙江 Fall Ark

今年的夏天真是来势凶猛，不知在这个初夏，你是在向着什么目的努力奋斗呢？坚持奋斗自然可贵，但是适当的休憩也是不容忽视的。劳碌之余不妨来看几则Geek味儿十足的消息，放松一下吧。

——Fall Ark

一、77岁的“DQ”爱好者

http://kotaku.com/5803400/japans-oldest-and-most-famous-hardcore-dragon-quest-player

声明一下，这里的DQ不是冰雪皇后Dairy Queen，而是日本的国民级角色扮演游戏《勇者斗恶龙》系列的缩写。另外，这位77岁高龄的爱好者在日本也算得上是位明星了——她就是六十多年前曾经和三船敏郎、志村乔一同主演过黑泽明电影《野良犬》的女演员淡路惠子女士——当然如今已经是老婆婆啦。

光阴荏苒，昔日的红颜早已散去，可惠子老婆婆依旧没有停止工作，仍然打算将自己出演的电影数字从现有的160余部再增加一些。而在演艺生涯之外，惠子老婆婆最大的爱好就是玩玩角色扮演游戏（那个……当然不是Cosplay，别想得太多），涉猎甚广的她最喜爱的要数《勇者斗恶龙》系列，甚至在几年前接受采访时还表示：“我不可能永远活下去。要是能再玩上两作就好啦……哎呀，真是希望他们能够每两年就出一作呀。”



虽说如今已是77岁高龄的老人，但是精神依旧矍铄

最近，惠子婆婆又在一档广播节目中谈起了自己的爱好。不过，《勇者斗恶龙》系列的第9作已经在2009年发售，10代则有望在今年公布、明年发行。看起来，她仍需要等待上一段时间。

惠子婆婆的游戏习惯值得许多玩家们思考——每一作《勇者斗恶龙》，她都会先给主角起名叫“Apollo”来开档，等打到最后一个迷宫、将要面对Boss之时，就重新开个名叫“Zeus”的存档，从头开始打起——因为DQ每作发售间隔漫长，一下就通关实在是太可惜了。老婆婆说：“我会一直一直地打下去。”由于系列的第9作只允许玩家存一个存档，影响了她的游戏习惯，老人家干脆直接去买了第二盘卡带来开启“Zeus”档——真是令人钦佩的铁杆玩家啊。

二、拉登已死，但是利用价值尚未告终

http://www.wired.com/dangerroom/2011/05/osamas-compound-now-a-virtual-commando-training-ground/

拉登已经死了，确信无疑地死了。可是美国人民显然对于这位恐怖主义大亨只能被解决一次表示相当不满，正因如此，美国国防巨擘雷神（Raytheon）公司邀请到了擅长动作捕捉技术的Motion Reality公司合作，一同将这次被称为“史上最强突击行动”转化为虚拟现实中的场景，成为游戏……嗯不对，严格地说，并不是游戏，而是面向美军特种部队的模拟战斗程序。这个计划一旦完成，士兵们就会像插图中的两名示范者一样，戴着虚拟现实头盔、穿着动作捕捉服，在虚拟环境中参与这次突袭任务了。据称，拉登宅邸的每一个细节都被精确地复制下来……当然，除了最后那堆让人感叹“恐怖大亨也是凡人”的录影带之外。



哥们儿，这回可不是玩游戏

顺带一提，这款名为Virtsim的系统投入使用已有一段时间。据称，至少在一年半以前，FBI的特工们就已经开始用它来进行训练了。如今，这套系统将进入美军特种部队的军营，构筑出更多的虚拟战斗场景。

三、3.5寸软盘抱枕

http://www.shanalogic.com/deluxe-floppy-disc-pillow-2808.html

怀念那个A:\>和B:\>盘符齐全的时代吗？怀念薄薄的5.25寸和硬邦邦3.5寸软盘吗？那么不妨买上一个软盘抱枕，来纪念那段被遗忘的时光吧！仔细看，它的脸上还有红扑扑的酒窝哦。唯一可惜的是目前似乎只推出了3.5寸软盘的版本，不知它的前辈又在哪里有卖呢？



求团购！



前不久，著名的日本插画专题站点pixiv终于推出了简体中文版界面，虽然网站标题的翻译实在是有些过于拘谨，不过对于不识日文的国内画手来说，不用面对一头雾水的假名符号猜测网站功能实在是件好事。虽然从现在来看，围绕这个恪守“严禁转载”原则的原创图片交流站点产生的争议还有很多，但是能够用正式的态度接纳国人访问，无疑是互联网全球化精神的再次胜利。

衷心地希望日后能够看到更多优秀的国外应用站点以正规姿态进入国门，让更多朋友能够真正感受到互联网一体化形态的魅力。

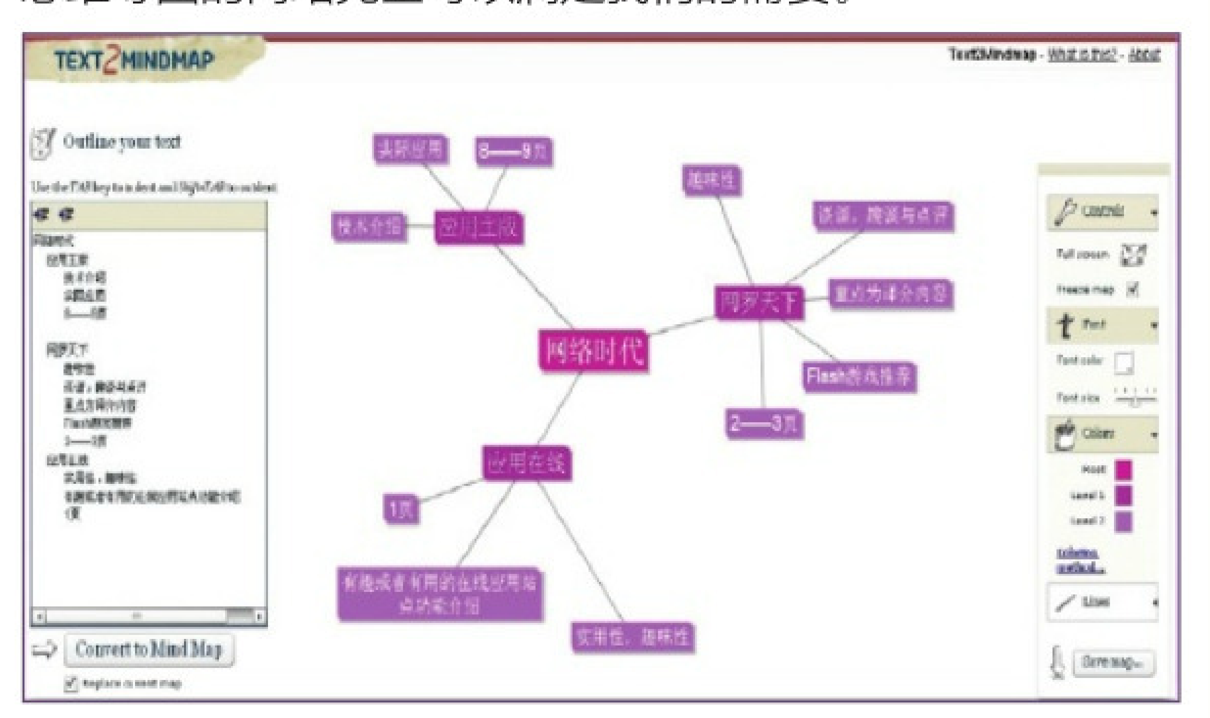
■北京 Enigma

1.思维导图随手绘——Text 2 Mind Map

http://www.text2mindmap.com/

Mind Map？思维地图？嗯，大家无须诧异也不必直译，其实Mind Map这个词组和地图没啥直接关系，它的实际意思就是传说中的“脑图”，说得正规一点就是思维导图。尽管这个概念对于身为学生一族的读者们来说可能还有些陌生，但对于走进职场的朋友而言，这个玩意绝对不是什么陌生的东西——没错，部门经理在开会时播放的幻灯片中，除了饼状图和表格之外，最常见的就是这种用扩散分支来阐述设计理念的图示样本。

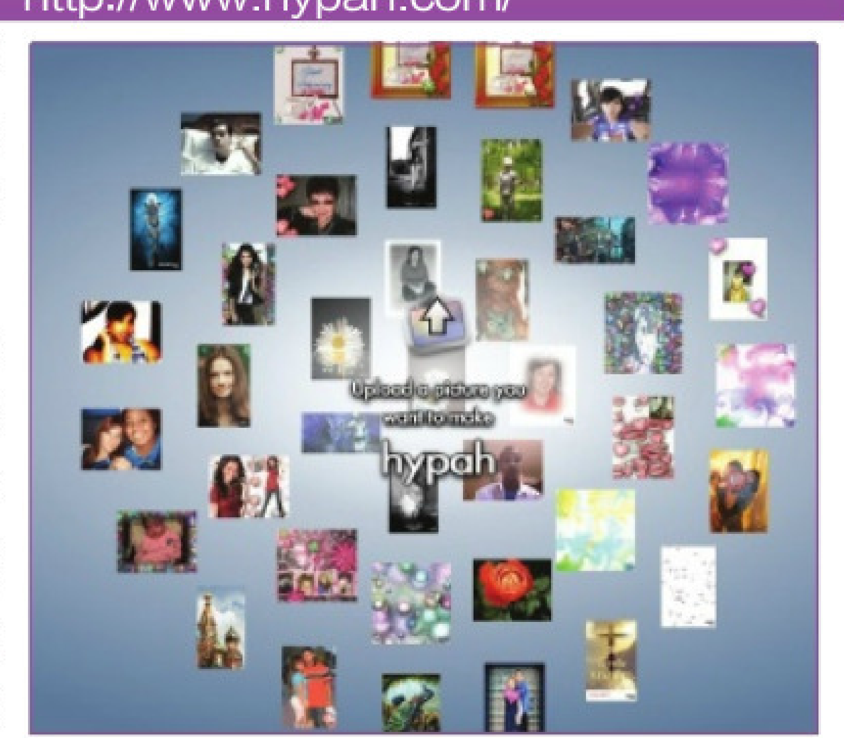
虽然思维导图大致上与假期作业以及毕业论文没什么关系，但考虑到在未来职业生涯中的广泛应用范围，提前接触一下这个概念还是很有必要的。虽然从PC到各种i字头设备上我们都可以无一例外地找到大批能够完成这种工作的软件，但既然我们的目的仅仅在于尝试，又为何要劳神费力地去搜索下载安装？Text 2 Mind Map这个专门绘制思维导图的网站完全可以满足我们的需要。



诚如诸位所见，这个站点的界面语言的确是英文不假，不过值得我们欣慰的是，简洁明快的操作方式以及不错的中文显示效果足以弥补这点微不足道的语言障碍。具体的操作方法大家上手一试立刻就能轻松掌握，这里只做最基本的讲解：打开网站后，可以在页面中央看到一份思维导图图示，把视线转到页面左边的“Outline your text”中，你会发现这个方框里的文本与旁边思维导图里的内容完全一样，我们只需把自定义的文字内容逐次替换即可获得所需的思维导图样本。当然，无论是增加还是删减条目都是易如反掌的，只要留意一下不同等级的条目内容缩进的距离即可。完成文本编辑之后，通过页面右边的工具栏还可以调整字体大小、条目框的颜色以及导线宽度等项目的设定，编辑完毕即可点击页面右下方的“Save map…”按钮把思维导图保存为图片文件，就是这么简单。

2.出类拔萃的Gif DIY站点——hypah

http://www.hypah.com/

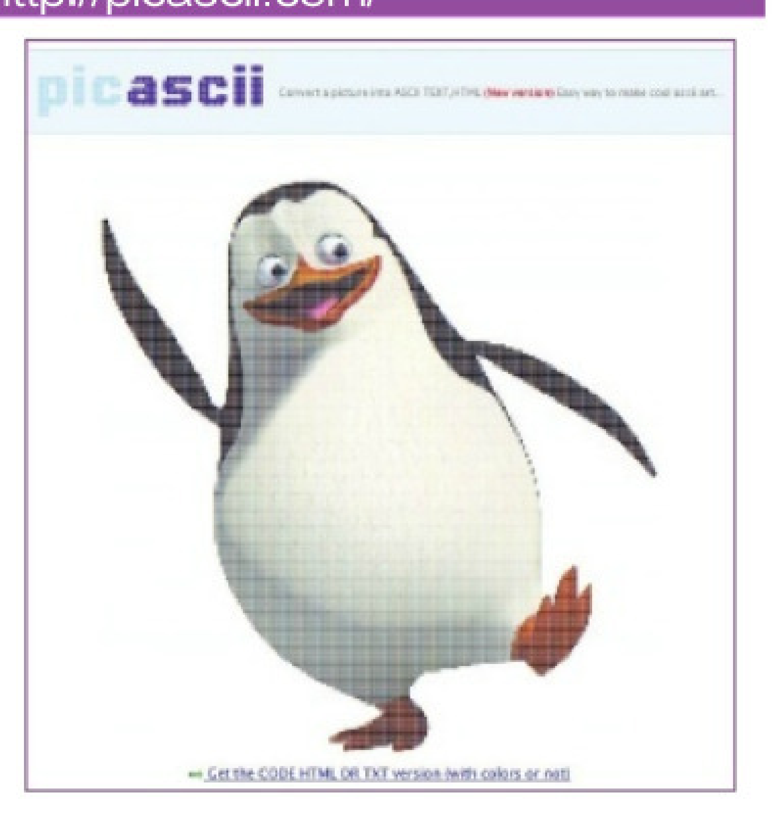


之所以说这个站点出类拔萃，根本原因就在于，hypah没有像某些求量不求质的网站那样放上一大堆模板结果导致站点的反应速度迟缓无比，恰恰相反，hypah提供的画面特效数量并不多，但是用户可以根据自己的创意来自由组合做出独一无二的效果。更值得一提的是，尽管本质上依旧属于在线应用项目不假，但是hypah所制作出的Gif动画流畅度非常高，完全可以与本地软件的效果来媲美。

操作方式简介——打开网站后，点击页面中央的“上传”图标提交要处理的图片文件，上传完成后即可点击新页面左边的各种工具图标来添加特效，满意之后再点击右上角的绿色对勾图标就能进入保存下载的页面。

3.在线ASCII码字符图生成器——picascii

http://picascii.com/



不知不觉间，这期“应用在线”的版面上限已经所剩无几。在本期栏目的最后，简单介绍一个效果大家应该都比较熟悉的功能网站吧：正如其域名所提示的一样，这个站点的功能就是把用户上传的图片文件转换为ASCII码格式的字符画面。不过值得一提的是，这个站点不仅可以生成标准的黑白字符画，甚至可以在某种程度上把彩色图片转换为保留了颜色效果的符号格式。如果你认为“非黑即白”的ASCII码字符图已经成为了过气概念，那么这个站点很值得你来重新体验一番。P



理性面对
菜鸟无需使用Linux的理由（下）

■贵州 肖遥

关键字：Linux 软件使用

编者按：在5月下的文章中，我们细数了Linux在操作系统方面的缺憾，认为Linux系统还不够大众化和平民化。对于菜鸟们来说，免费的Linux仅仅是看起来很美，实用性并不强。也许有不少Linux的簇拥者会对此不满，同样的能数出许多Linux的优点，尤其是Linux系统下免费开源的软件功能强大，毫不逊色于Windows系统，源安装方便且无病毒之忧，系统安装完成即内置了常用软件……我们的疑问是，Linux下的众多免费软件真的能与Windows抗衡吗？

一、“源”其实并不那么美，Linux下的软件安装之痛

Linux系统是免费的，运行在Linux系统中的软件绝大部分也是免费的，尤其让用户津津乐道的是Linux下的软件安装“源”。有了“源”，就有了一个免费的软件库，安装软件不用像在Windows中一样慢慢地搜索、下载、解压，一个命令或一步点击就可完成软件的自动下载与安装。

1.看起来很美，Linux下通过源安装软件

如今各种Linux系统发行版在易用性上做了增强，和早期满屏命令行相比，现在绝大多数功能更实现了图形化操作，尤其在需要安装一些新程序时，不用再劳神去记忆复杂的安装命令，也不用在网上搜索下载，只需简单地打开Linux中的“添加/删除程序”，直接选择安装即可。“源”看起来很美，但Linux下的软件安装真的那么容易吗？

（1）Linux下的软件源就是一个免费软件仓库

在Windows系统中有一个“系统更新”功能，通过连接Windows官方服务器自动更新下载安装系统补丁。在Linux中也有一个非常重要的“源”功能。所谓的“源”类似于Windows系统的更新服务器，但Linux的源不仅包含系统更新，更重要的是提供了各种软件程序的安装包与更新。

什么是“源”？

源，就是Linux系统中用于更新系统，获取软件的服务器，可以说源就是Linux免费的软件仓库，如今iOS、Android上的“软件商店”都学习了Linux“源”特性。

源也是Linux号称所拥有的几大优势之一，系统安装完毕后已将许多软件应用准备就绪，即使系统中未安装的软件，也可通过内置的“源”轻松安装，不必再通过浏览器从网上到处搜索下载，避免各种花花绿绿的广告与可恶的病毒。

源分为官方源和第三方源，各种源服务器地址非常多，一般我们下载安装的各种Linux发行版都内置了大量的源，特别是国内的YLMF OS、Linux Deepin等都内置了连接速度非常快的国内源地址（图1）。



Windows下众多易用的系统备份还原工具

（2）体验Linux源的软件直装

Linux的源为软件的安装与更新提供了很大便捷，这里我们以在Ubuntu中安装之前文章中介绍过的垃圾清理软件BleachBit为例。点击顶部面板“System（系统）→Administration（系统管理）→Synaptic Package Manager（新立德软件包管理器”，运行新立得软件包管理器（**图2**）。这个工具是Ubuntu所特有的软件安装更新管理工具，可以对系统中安装的所有系统补丁、运行程序需要的库文件、软件等进行添加和删除。

执行这个工具时，会要求输入管理员密码，之后在“Quick Search（快速搜索框）”中输入要安装的软件名称，本例为“BleachBit”，回车后就能快速找到对应的软件（**图3**）。选择要安装的软件，点击右键选择“mark for install（标记以便安装）”命令（**图4**）。再点击界面上方的“应用”按钮，弹出摘要对话框（**图5**），确认安装，即可开始下载安装软件了（**图6**）。同样，如果要卸载软件，也可以在新立德软件包管理器中找到软件，点击右键，选择“标记以便彻底删除”命令即可。

其他发行版Linux系统若不使用Ubuntu特有的新立德软件包管理器，也可使用系统自带的“添加/删除”工具（**图7**）。点击顶部“应用程序→添加/删除”命令，打开添加删除对话框。将“显示”项设置为“所有可安装应用程序”，在“搜索”中输入软件名称即可用同样的方法进行安装。



Ubuntu中特有的新立德软件包管理器　　搜索软件名称　　标记安装软件



摘要对话框　　开始安装软件　　Linux系统自带的软件添加删除工具

2.随时更新软件仓库，源的管理

要保证系统中安装的软件最新，同时能够搜索到想要安装的软件，需要对Ubuntu中的软件源进行设置。

（1）使用系统软件源管理工具

在Ubuntu系统中有一个源列表，用于存放源服务器的地址，用户也可以自行修改。软件源地址的格式一般为：“DEB http://wine.budgetdedicated.com/apt feisty main”，软件源的配置文件存放在“/etc/apt/sources.list”中，可以通过命令行进行更新，更简单的是使用系统中的软件源管理器进行编辑更新。

右键点击顶部“系统”面板，在弹出菜单中选择“编辑菜单”，打开菜单编辑对话框，找到“系统管理”下的“软件源”（**图8**），打勾选择后退出设置对话框。然后点击“系统→系统管理→软件源”，打开软件源管理器。

在“Ubuntu软件”选项页中进行官方源设置，选择“下载自”列表框中的“中国的服务器”（**下页图9**）。也可以选择“其他”，弹出服务器连接对话框，点击“选择最佳服务



显示软件源管理器菜单命令

器”按钮，自动检测最快的服务器，然后点击“选择服务器”即可（图10）。

在“第三方软件”选项页中，可以手工添加输入第三方软件源（图11）。在网上可以搜索到许多相关的软件源地址资源，这里就不占篇幅介绍了。



设置源服务器　　测试最佳源服务器　　手工添加第三方软件源

（2）使用Ubuntu Tweak设置软件源

我们也可以使用第三方优化工具软件对源进行更新管理，例如Ubuntu Tweak是一款专门为Ubuntu（GNOME桌面）准备的配置、调整工具，新手也可方便地调整系统，软件同样也能对软件源进行管理。安装运行Ubuntu Tweak，选择“应用程序→软件源中心”，点击“同步”，可对系统中的软件源进行更新，保持系统中的软件源获取最新最全的软件列表（图12）。

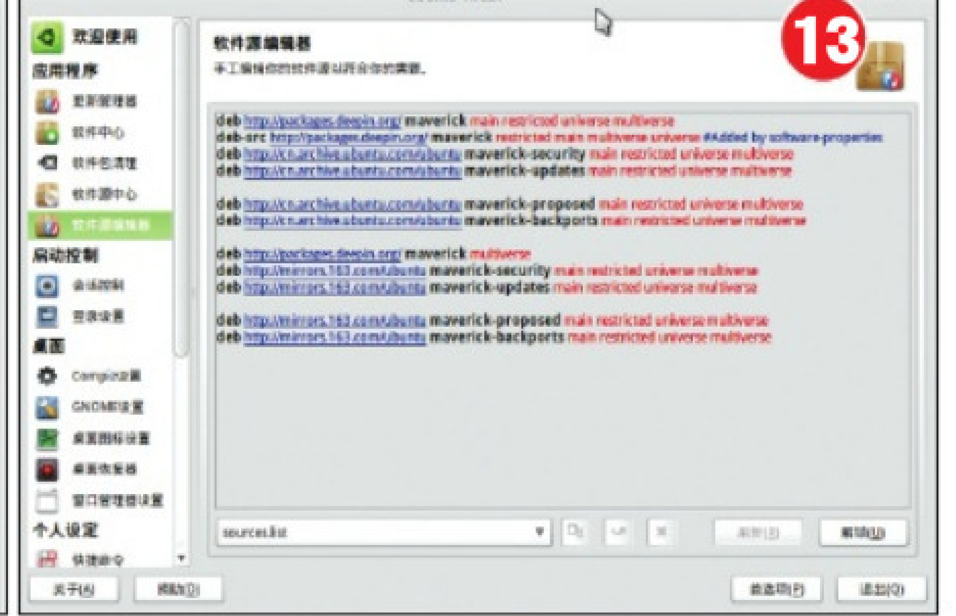
在“软件源编辑器”中，则可直接手工输入添加软件源的地址（图13）。在编辑软件源前，首先要点击“解锁”按钮，获取最高权限后方可进行添加。

小提示：

使用Ubuntu Tweak的“软件中心”可以方便地管理安装各种软件，由于可以自动更新源地址列表，因此Ubuntu Tweak的功能要比Ubuntu系统的添加删除和新立德软件包管理器更强大。此外，小熊猫“Ailurus”中也提供了软件安装功能，同样很方便。



同步软件源列表



手工添加软件源地址

3.终端与软件包——Linux中的另外两种软件安装方式

除了前面介绍的使用源进行安装外，Linux中还有另外两种软件安装方式：终端命令行安装与直接下载软件包安装。

（1）同样使用源，终端命令安装软件

终端命令行安装实际上也是利用源进行安装的，要求需安装的软件必须在源列表中。终端中安装软件的命令如下：

sudo apt-get install 软件名

例如要在终端中安装上面的Ubuntu Tweak，可执行如下命令：

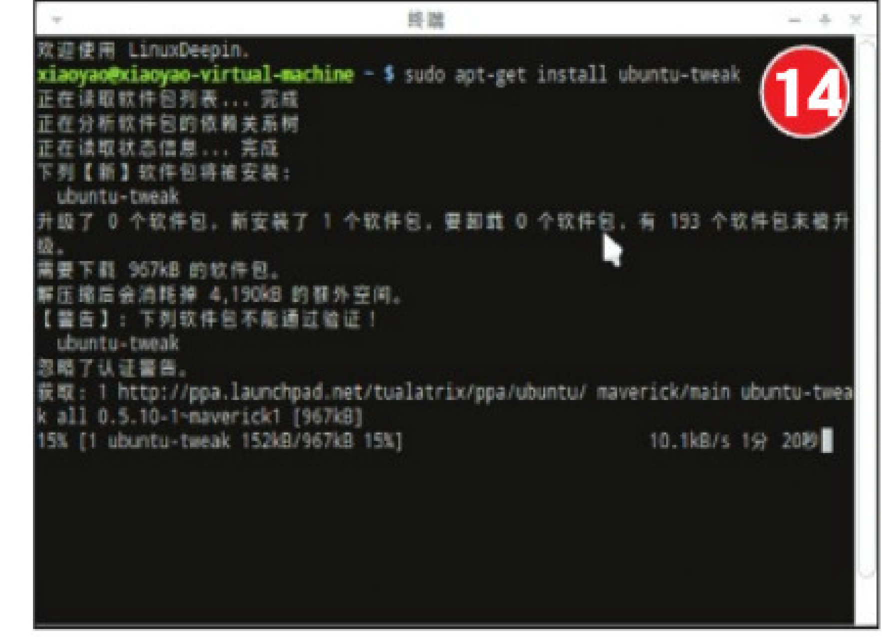
sudo apt-get install ubuntu-tweak

要求输入管理员密码，确认后即自动下载安装软件（图14）。使用终端命令还可一次性安装多个软件，命令格式如下：

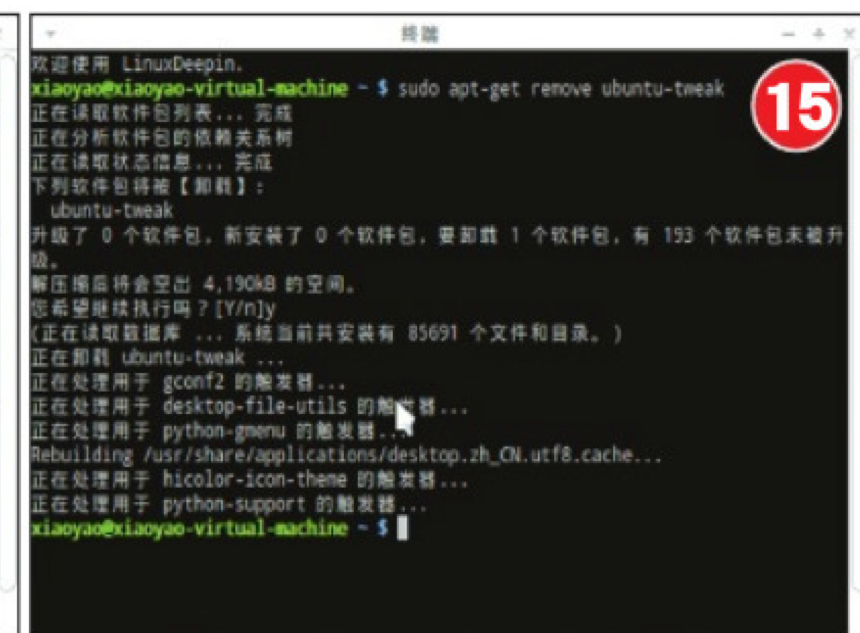
sudo apt-get install 软件名1 软件名2 软件名3 软件名N

如果要从终端卸载软件，也同样很简单（图15）：

sudo apt-get remove 软件名



在终端中运行命令安装软件



在终端中卸载软件

（2）源中没有的软件，下载软件包安装

虽然Linux的软件源中有很多常用软件，但也有不少软件不在源列表中，需要手工下载软件包进行安装。

在Windows系统中安装程序都是EXE格式的，但是在Linux中安装包主要有两种格式：DEB与RPM。选择适合于自己系统的安装包，下载后像在Windows系统中一样直接双击安装即可。例如在Ubuntu中安装QQ，可到QQ for Linux网页中点击DEB包下载，直接双击安装（图16）。

通过包安装的软件，卸载时也同样可以通过系统自带的添加删除工具或新立德软件包管理工具进行卸载。



Ubuntu下安装QQ

Linux中的3种安装包格式

在Linux中有多种安装包格式，除了DEB与RPM包外，还有“tar.gz”和BIN包等（图17）。

其中DEB是基于DEBian的系统中软件安装包格式，例如Ubuntu中就是采用DEB安装包格式。RPM是基于Red hat的Linux Distribution安装包，代表系统有Mandrake和SuSE等。两种安装包格式只能运行于各自适用的系统中，例如Ubuntu中只能安装DEB包，如果要安装RPM包，必须使用安装包转换工具。例如转换工具“alient”可将RPM包转换为DEB格式，从而在Ubuntu中进行安装，但有时依然会存在一些兼容性问题。

Linux中还有一种通用于两种系统中的“tar.gz”格式安装包。这种安装包中通常是软件的源代码，需要经过编译了以后才能进行安装。编译的一般步骤是：

```
sudo ./configure
make
make install
```

不过也有一些tar.gz直接解压了以后就可以运行，例如QQ for Linux的tar.gz包，解压后直接双击其中的“QQlnk”，弹出对话框选择“运行”（图18），即可执行QQ程序。此外BIN包也是一种可以直接运行的安装包。



Linux版本QQ的几种安装包



运行tar.gz包中的QQ程序

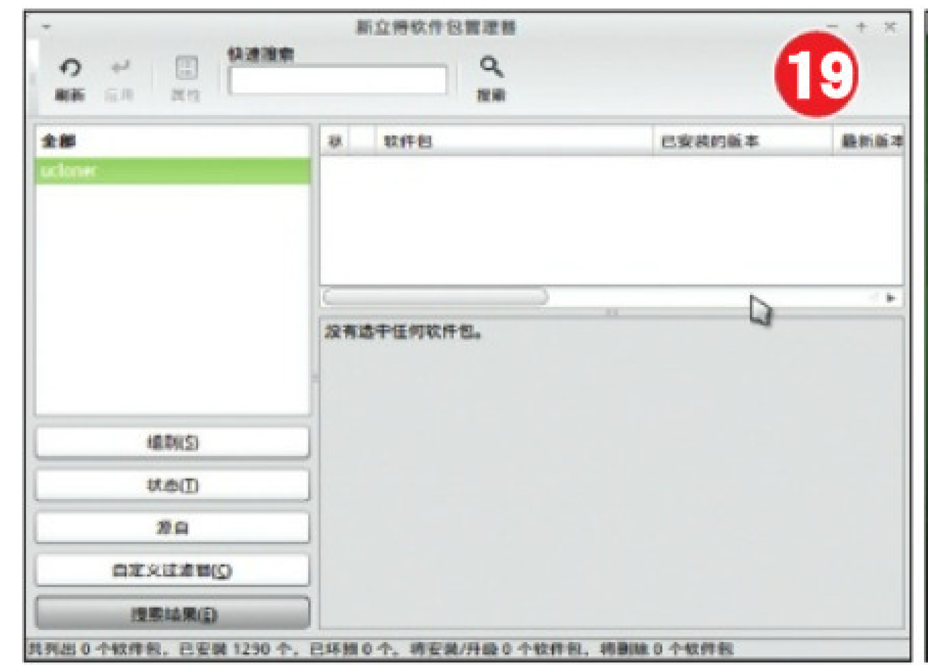
4.真有那么容易？——亲历软件安装的血泪史，小软件花费数小时

在Linux中似乎有了“源”，软件安装不是什么问题，可实际情况真的有这么美好吗？——事实上源的作用是有限的，许多刚刚从Windows转向Linux的用户，往往会为了安装一个小软件不得不花上数个小时。安装软件是Linux中一个让人非常头疼的问题。在Linux中有许多软件是无法通过源进行安装的，例如我们之前介绍过的一款名为UCloner的Linux系统备份恢复工具，笔者安装它时就费了很大一番功夫。

（1）UCloner需要squashfs-tools支持

在Ubuntu的添加删除和新立德软件包管理工具中都无法搜索到（图19），因此只有通过下载软件包的方式进行安装。

UCloner的安装包（下载地址：http://code.google.com/p/ucloner/downloads/list）为“tar.gz”格式，按照软件说明，直接解压后UCloner_CN即可运行软件（图20）。然而软件运行之后，在进行备份时笔者



UCloner无法通过源进行安装



安装包中的软件运行说明

才发现居然提示需要先安装squashfs-tools才能备份系统（图21）。

（2）squashfs-tools无法通过源直接安装

软件提示信息中也给出了squashfs-tools的安装命令帮助：

sudo apt-get install squashfs-tools

看起来直接用命令行就可以完成squashfs-tools的安装吧？不过结果没那么简单，在YLMF OS和Linux Deepin等发行版中内置的源都无法搜索到squashfs-tools包（图22），利用新立德软件包管理工具同样无法搜索到软件。



备份功能需要安装squashfs-tools包

内置的源服务器无法安装squashfs-tools包

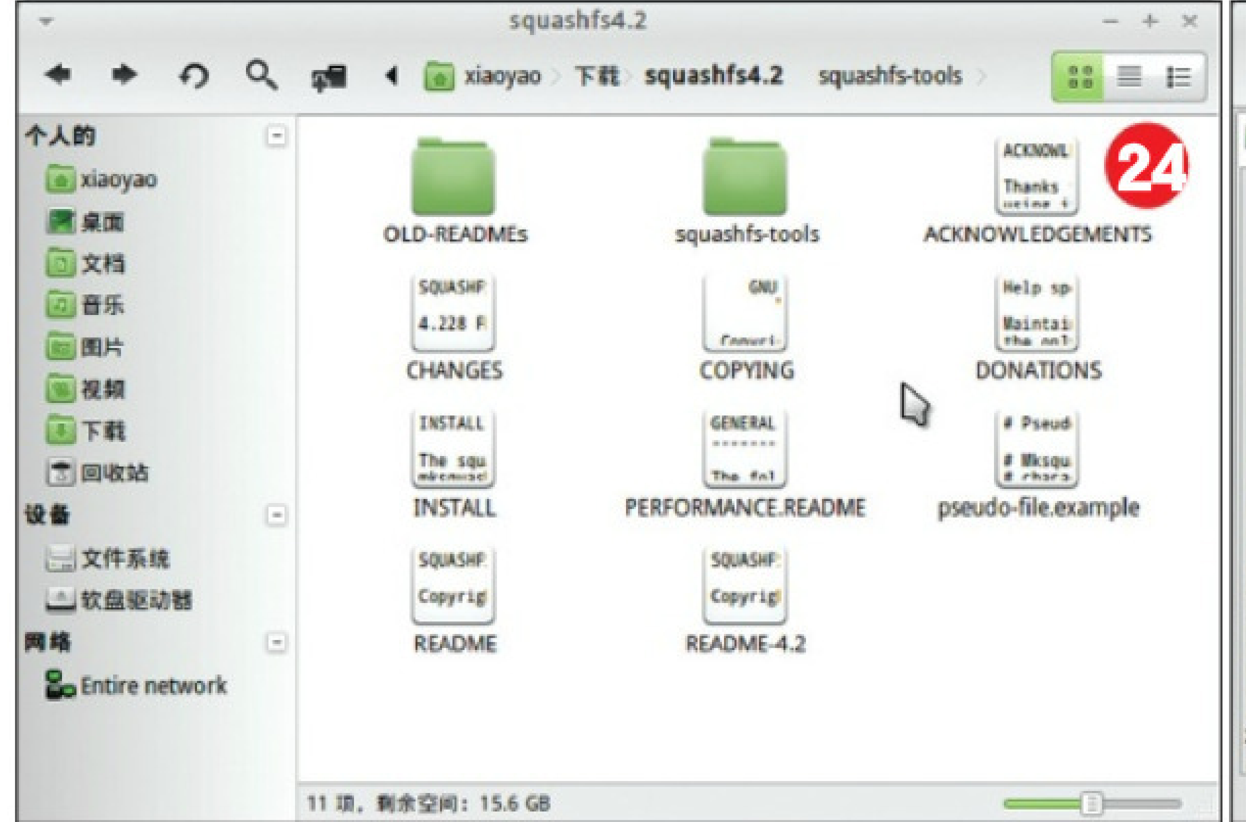
（3）squashfs-tools的安装包需要编译

于是许多用户只好上网搜索squashfs-tools包，找到squashfs-tools的官方网页，在英文页面中好不容易找到了下载链接地址（图23）。最显眼的下载链接得到的安装包是“tar.gz”格式，解压后发现不能直接执行，其中全是源文件（图24）。

如果英文水平过关的话，打开其中的INSTALL文件，可以看到软件的安装提示，告诉我们要进入squashfs-tools文件夹，查看其中的Makefile文件（图25）。打开Makefile文件一看，原来全是源代码。上网搜索半天资料，才发现原来只需要在有Makefile文件的目录下使用make命令编译。



最明显的下载链接



安装包中全是源文件

安装提示

（4）编译squashfs-tools需要zlib1g-dev

于是在终端下进入squashfs-tools文件夹，执行make命令（图26），但命令执行之后居然提示错误，用提示信息“make: *** [mksquashfs.o] 错误 1”为关键词在Google上搜索，运气比较好的是找到了一些资料，提示要安装zlib1g-dev（图27）。安装命令为：

apt-get install zlib1g-dev

命令执行后居然又提示权限不够（下页图28），对于菜鸟来说，这种Linux下的权限问题几乎没法弄



编译时弹出莫名其妙的消息



搜索到相关的软件包安装资料

懂，不过如果善于学习的话，还是可以从网上学到正确的安装命令：

sudo apt−get install zlib1g−dev

很不容易，但好在最终将zlib1g−dev包安装成功了（图29）。

```
终端
欢迎使用 LinuxDeepin.
xiaoyao@xiaoyao-virtual-machine ~ $ apt-get install zlib1g-dev
E: 无法打开锁文件 /var/lib/dpkg/lock - open (13: 权限不够)
E: 无法对状态列表目录加锁(/var/lib/dpkg/)，请查看您是否正以 root 用户运行？
xiaoyao@xiaoyao-virtual-machine ~ $
```

28 安装提示权限不够

```
终端
欢迎使用 LinuxDeepin.
xiaoyao@xiaoyao-virtual-machine ~ $ sudo apt-get install zlib1g-dev
[sudo] password for xiaoyao:
正在读取软件包列表... 完成
正在分析软件包的依赖关系树
正在读取状态信息... 完成
The following package was automatically installed and is no longer required:
  openbsd-inetd
使用'apt-get autoremove'来卸载它们
将会安装下列额外的软件包：
  libc-bin libc-dev-bin libc6 libc6-dev linux-libc-dev manpages-dev
建议安装的软件包：
  glibc-doc
下列【新】软件包将被安装：
  libc-dev-bin libc6-dev linux-libc-dev manpages-dev zlib1g-dev
下列软件包将被升级：
  libc-bin libc6
升级了 2 个软件包，新安装了 5 个软件包，要卸载 0 个软件包，有 192 个软件包未被升
```

29 正确的安装命令

（5）编译成功后UCloner依然不正常

对squashfs−tools重新进行make编译操作也终于成功了（图30），再继续执行命令sudo make install，成功完成squashfs−tools的编译，提示已经将squashfs−tools安装到了/usr/local/bin中（图31）。

30 成功编译squashfs−tools

```
终端
xiaoyao@xiaoyao-virtual-machine ~/下载/squashfs4.2/squashfs-tools $ make ins
mkdir -p /usr/local/bin
cp mksquashfs /usr/local/bin
cp: 无法创建普通文件"/usr/local/bin/mksquashfs": 权限不够
make: *** [install] 错误 1
xiaoyao@xiaoyao-virtual-machine ~/下载/squashfs4.2/squashfs-tools $ sudo make in
stall
[sudo] password for xiaoyao:
mkdir -p /usr/local/bin
cp mksquashfs /usr/local/bin
cp unsquashfs /usr/local/bin
xiaoyao@xiaoyao-virtual-machine ~/下载/squashfs4.2/squashfs-tools $
```

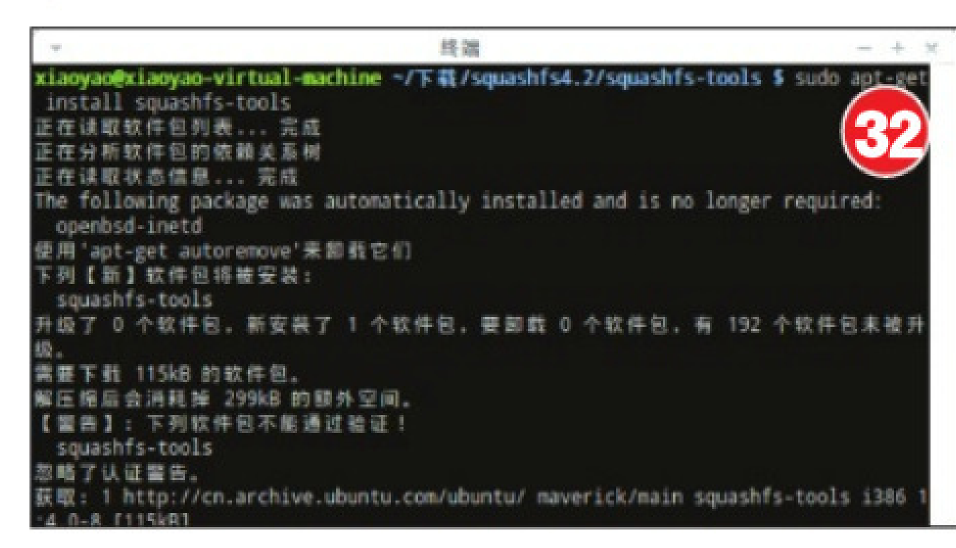
31 提示squashfs−tools安装完毕

（6）再次安装squashfs−tools成功

按照squashfs−tools提示，到这一步应该已经安装成功了，可运行UCloner时依然提示未安装squashfs−tools。笔者在经过多次重复编译后情况依旧，无奈之下再次执行：

sudo apt−get install squashfs−tools

原来不能通过源进行的安装，居然成功进行了（图32），看来编译了软件之后还需要再一次进行安装，终于UCloner也能正常的进行备份了。



32 再次安装squashfs−tools成功

小结：

从UCloner的下载开始到最终安装成功，笔者在电脑前耗费了将近3个多小时的时间。安装一个软件UCloner，其中经过了搜索下载squashfs−tools→编译squashfs−tools→安装zlib1g−dev→squashfs−tools再次安装等数个步骤，一般用户谁愿花那么多的精力去安装一个小软件在网上搜索很多资料？估计十有八九都会半途而废。

当然，笔者的安装过程中走了一些误区，squashfs−tools可以通过修改源服务器，或者直接从网上搜索DEB包下载安装。不过话又说回来，即使是用了一段时间Linux的用户，有多少人能直接找到可安装squashfs−tools的源服务器？而squashfs−tools的DEB包在网上搜索也很不容易，搜索到了之后众多的版本足以让你目瞪口呆（图33）。选择错误版本的DEB包，同样也无法安装成功（图34）。甚至于刚开

```
软件包安装 - squashfs-tools-dbg
软件包： squashfs-tools-dbg
状态： 错误： 依赖关系不满足： squashfs-tools (= 1:4.0-8)
描述 | 详细信息 | 包含的文件
Tool to create and append to squashfs filesystems (debug)
Squashfs is a highly compressed read-only filesystem for Linux. It uses zlib compression to
compress both files, inodes and directories. Inodes in the system are very small and all blocks
are packed to minimise data overhead. Block sizes greater than 4K are supported up to a
maximum of 64K.
This package contains the debugging symbols.
```

34 错误版本的DEB同样无法安装成功



Index of /debian/pool/main/s/squashfs-tools

Name	Last modified	Size	Description
Parent Directory		-	
squashfs-tools-dbg_4.0-8_amd64.deb	14-Mar-2010 16:33	112K	
squashfs-tools-dbg_4.0-8_armel.deb	15-Mar-2010 06:17	111K	
squashfs-tools-dbg_4.0-8_i386.deb	14-Mar-2010 15:39	107K	
squashfs-tools-dbg_4.0-8_ia64.deb	14-Mar-2010 22:14	124K	
squashfs-tools-dbg_4.0-8_kfreebsd-amd64.deb	14-Mar-2010 16:49	111K	
squashfs-tools-dbg_4.0-8_kfreebsd-i386.deb	14-Mar-2010 16:33	107K	
squashfs-tools-dbg_4.0-8_mips.deb	15-Mar-2010 23:25	120K	
squashfs-tools-dbg_4.0-8_mipsel.deb	15-Mar-2010 23:25	114K	
squashfs-tools-dbg_4.0-8_powerpc.deb	14-Mar-2010 21:47	117K	
squashfs-tools-dbg_4.0-8_s390.deb	17-Mar-2010 04:04	111K	
squashfs-tools-dbg_4.0-8_sparc.deb	14-Mar-2010 21:47	109K	
squashfs-tools-dbg_4.1-3_alpha.deb	22-Jan-2011 23:34	25K	
squashfs-tools-dbg_4.1-3_amd64.deb	23-Jan-2011 00:02	25K	
squashfs-tools-dbg_4.1-3_armel.deb	22-Jan-2011 22:19	28K	
squashfs-tools-dbg_4.1-3_hppa.deb	23-Jan-2011 17:33	27K	
squashfs-tools-dbg_4.1-3_i386.deb	22-Jan-2011 21:04	25K	
squashfs-tools-dbg_4.1-3_ia64.deb	23-Jan-2011 13:06	26K	
squashfs-tools-dbg_4.1-3_mips.deb	23-Jan-2011 13:06	28K	
squashfs-tools-dbg_4.1-3_mipsel.deb	23-Jan-2011 13:06	27K	
squashfs-tools-dbg_4.1-3_powerpc.deb	23-Jan-2011 12:18	26K	
squashfs-tools-dbg_4.1-3_s390.deb	23-Jan-2011 10:18	26K	
squashfs-tools-dbg_4.1-3_sparc.deb	22-Jan-2011 22:32	26K	
squashfs-tools_4.0-8.diff.gz	14-Mar-2010 15:39	10K	
squashfs-tools_4.0-8.dsc	14-Mar-2010 15:39	1.3K	
squashfs-tools_4.0-8_amd64.deb	14-Mar-2010 16:33	119K	

33 squashfs−tools的DEB包版本极为众多

始用Linux的菜鸟，根本不懂RPM与DEB包适用不同的系统，也许像笔者曾经一样为了在Ubuntu上安装squashfs-tools的RPM包，花费掉大半天的时间（图35、36）。



Ubuntu上安装squashfs-tools需要先安装RPM包　　　　RPM无法安装成功

小编点评：

对刚从Windows转向Linux的用户来说，除了一些非常流行的软件外，Linux下想要安装软件实在是难如登天。安装一个小软件，常常会提示缺少“包”，不得不先做许多准备工作，甚至还需要从网上仔细搜索所需的文件。反观在Windows中，用户只要下载了软件安装包，双击就可以安装运行了。当然，熟悉Linux的用户可能会很不屑地吐出两个字——菜鸟！没错，在Linux中不会安装软件，搞不清楚RPM和DEB包的区别，不知道该添加源……这样的用户绝对是Linux菜鸟，但我们换个角度再想想，刚从Windows转到Linux的用户有谁不是菜鸟？一大群兴致勃勃想要尝鲜Linux的菜鸟们，当碰到这些难题时，有多少人能坚持下去，把问题一一解决呢？

二、真能满足需求吗？——Linux中的Windows软件替换品

继承了Linux免费的特性，Linux下的所有应用软件都是免费的，你不用心虚地去上网搜索序列号，非常省心，而且由于Linux系统的特点，用户基本上无需安装杀毒软件。此外，许多Linux的拥护者们也纷纷列举出一大堆丰富的软件，说明在Linux下几乎没有不能运行或替代的Windows软件。只不过当笔者一一试用了这些软件后，却发现Linux下的替代软件功能似乎被阉割了许多，我们似乎又重回到了几年前，使用着那些功能还很简陋的软件。

1.Wine玩游戏，有点多此一举

由于在图形处理方面的低效，游戏一直是Linux的弱项。然而电脑不仅仅是工作办公的工具，也是重要的游戏娱乐终端，在Linux中是否能象Windows中一样玩各种精彩游戏呢？

大多数Windows下的游戏都是采用DirectX标准，而Linux使用的是Open GL标准，因此许多Windows游戏都不能在Linux中运行。不过自从有了Wine模拟器后，Linux中玩Windows游戏已经不是太困难的事了。

（1）Wine模拟器的安装与配置

Wine是一款Linux系统平台下的模拟器软件，可以让Windows系统下的软件在Linux系统中稳定运行。Wine提供了对DirectX的支持，因此还可以在Linux下顺畅地运行各种Windows游戏。Wine的安装相对比较简单，在Linux的源列表中添加Wine源地址（图37）：ppa:ubuntu-wine/ppa，然后就可以通过源搜索到Wine了。用户可直接在新立德软件包管理器中下载安装，使用如下命令（图38）：



添加Wine源地址

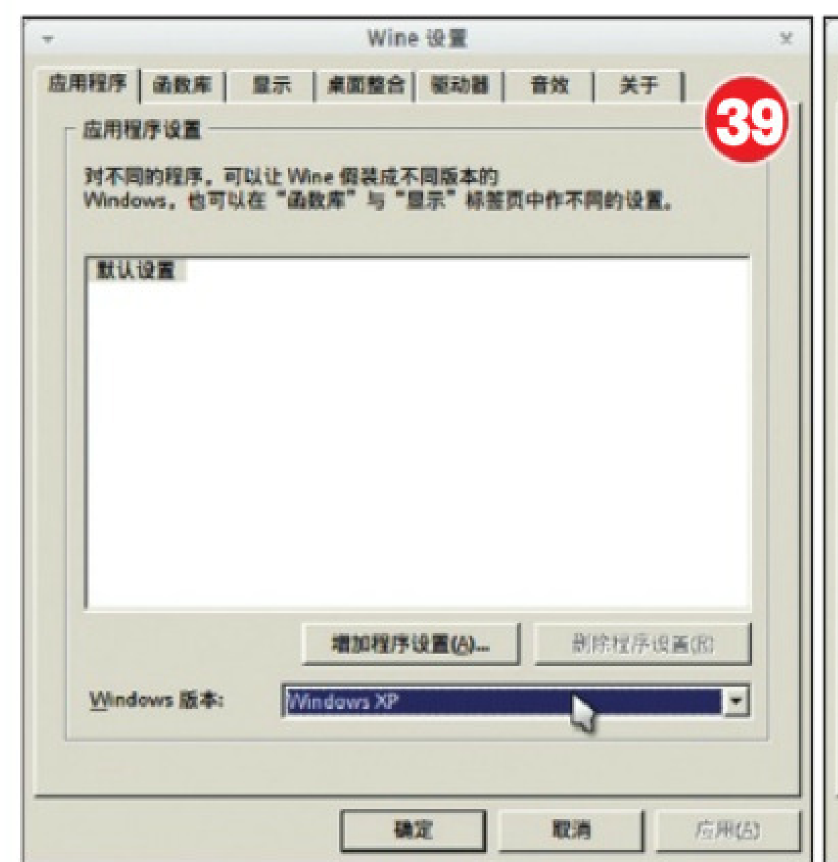
```
终端
欢迎使用 LinuxDeepin.
xiaoyao@xiaoyao-virtual-machine ~ $ sudo apt-get install wine1.3
[sudo] password for xiaoyao:
正在读取软件包列表... 完成
正在分析软件包的依赖关系树
正在读取状态信息... 完成
The following package was automatically installed and is no longer required:
  openbsd-inetd
使用'apt-get autoremove'来卸载它们
将会安装下列额外的软件包：
  gettext gnome-exe-thumbnailer icoutils libmpg123-0 libopenal1 libpam-smbpass
  libunistring0 libwbclient0 samba samba-common smbclient ttf-droid
  ttf-liberation ttf-mscorefonts-installer ttf-symbol-replacement-wine1.3
  ttf-umefont ttf-unfonts-core winbind
建议安装的软件包：
  gettext-doc libterm-readline-gnu-perl libterm-readline-perl-perl
  libportaudio2 smbldap-tools ldb-tools cifs-utils
下列【新】软件包将被安装：
  gettext gnome-exe-thumbnailer icoutils libmpg123-0 libopenal1 libunistring0
  ttf-droid ttf-liberation ttf-mscorefonts-installer
  ttf-symbol-replacement-wine1.3 ttf-umefont ttf-unfonts-core winbind wine1.3
下列软件包将被升级：
  libpam-smbpass libwbclient0 samba samba-common smbclient
升级了 5 个软件包，新安装了 14 个软件包，要卸载 0 个软件包，有 187 个软件包未被
```
38

终端命令安装Wine

sudo apt-get update

sudo apt-get install wine1.3

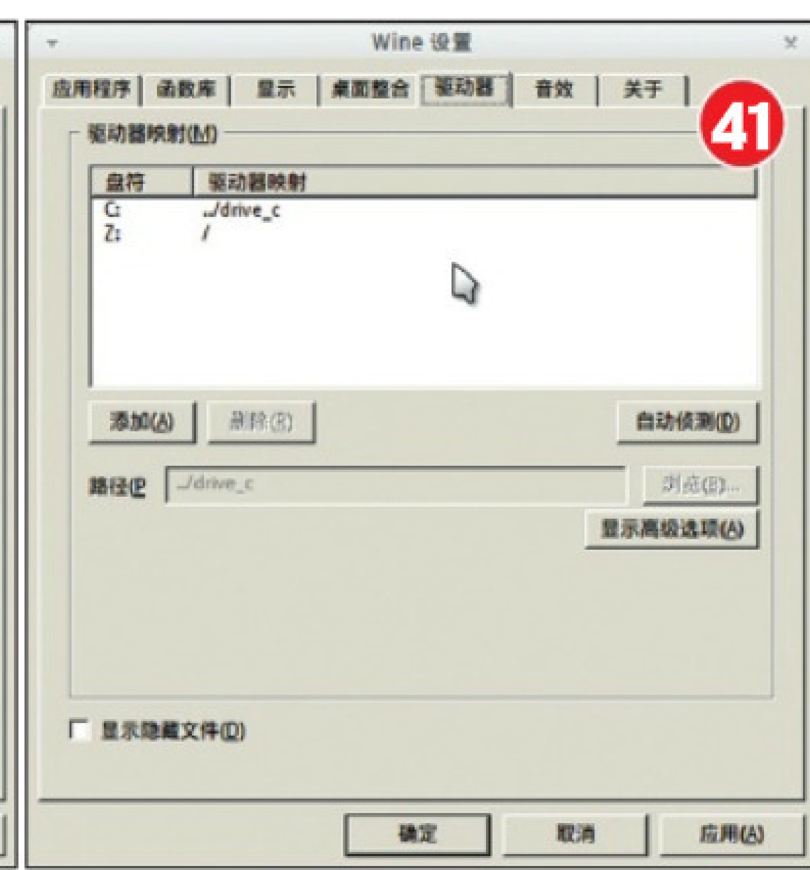
官方还提供了DEB包的下载（http://www.winehq.org/download/ubuntu），安装更加方便。安装完成后还需要进行一下简单的配置，点击“应用程序→Wine→Wine配置编辑器”命令，打开配置对话框。在“应用程序”选项页中可以设置要模拟的Windows系统版本，一般选择为Windows XP（**图39**）。在“显示”选项页的“桌面大小”中设置虚拟Windows系统的桌面分辨率，以适合全屏游戏显示需要（**图40**）。在“驱动器”选项页中已默认添加了虚拟Windows系统下的C盘，我们也可以手工添加D盘等分区，以适应某些需要安装在指定路径下的游戏（**图41**）。



设置模拟Windows XP



设置模拟Windows的桌面显示



设置虚拟分区加载

之后还需要对Linux作一些配置，点击“系统→系统管理→附加驱动”，自动下载更新显卡及其他相关的驱动程序。右键点击桌面，选择弹出菜单中的“更改桌面背景”，打开外观首选项对话框。将“视觉效果”选项页中设置为“无”，关闭各种视觉特效以节约系统资源。

（2）在Wine中安装Windows游戏及所需的库文件

安装好Wine后，就可以在Linux中直接运行Windows系统中的EXE程序包了。

例如这里我们双击运行QQ游戏大厅的Windows系统EXE安装文件，自动打开Wine虚拟桌面窗口，在其中正常执行了QQ游戏大厅安装程序（**图42**）。



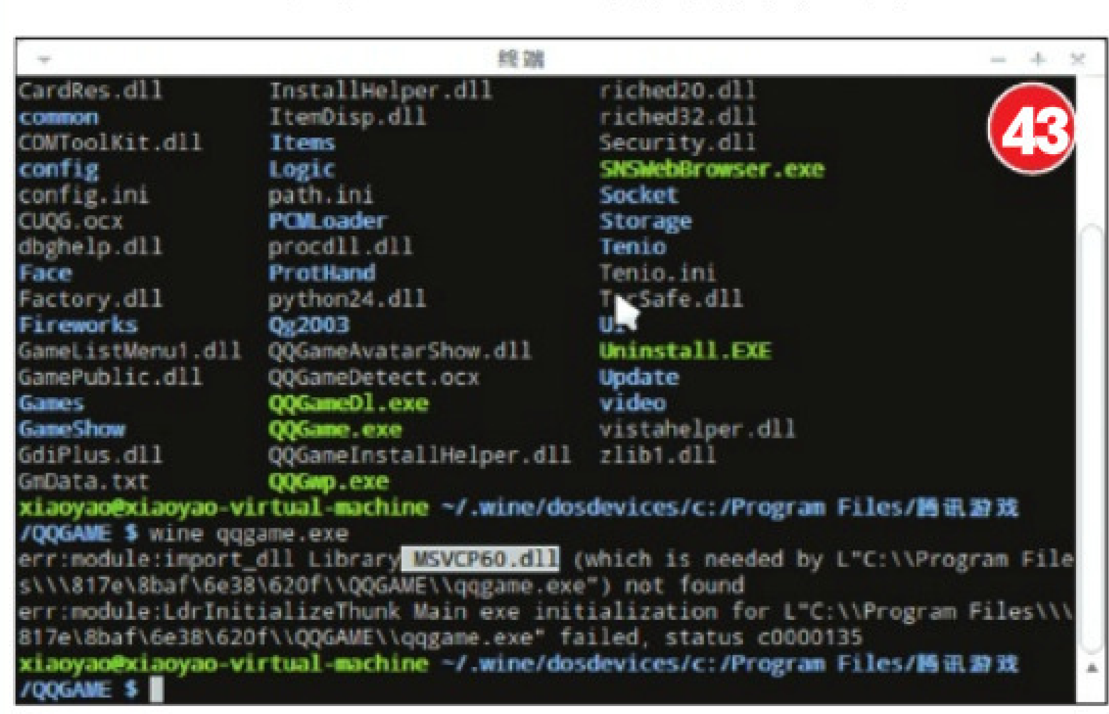
Wine虚拟Windows桌面

安装完成后，在Linux的桌面上就会显示QQ游戏大厅的桌面图标了。但此时双击QQ游戏大厅后没有任何反应，并不能成功显示QQ游戏大厅窗口，这是什么原因呢？在终端命令行中进入QQ游戏大厅的安装目录，默认为~/.wine/dosdevices/c:/Program Files/腾讯游戏/QQGAME，执行命令：

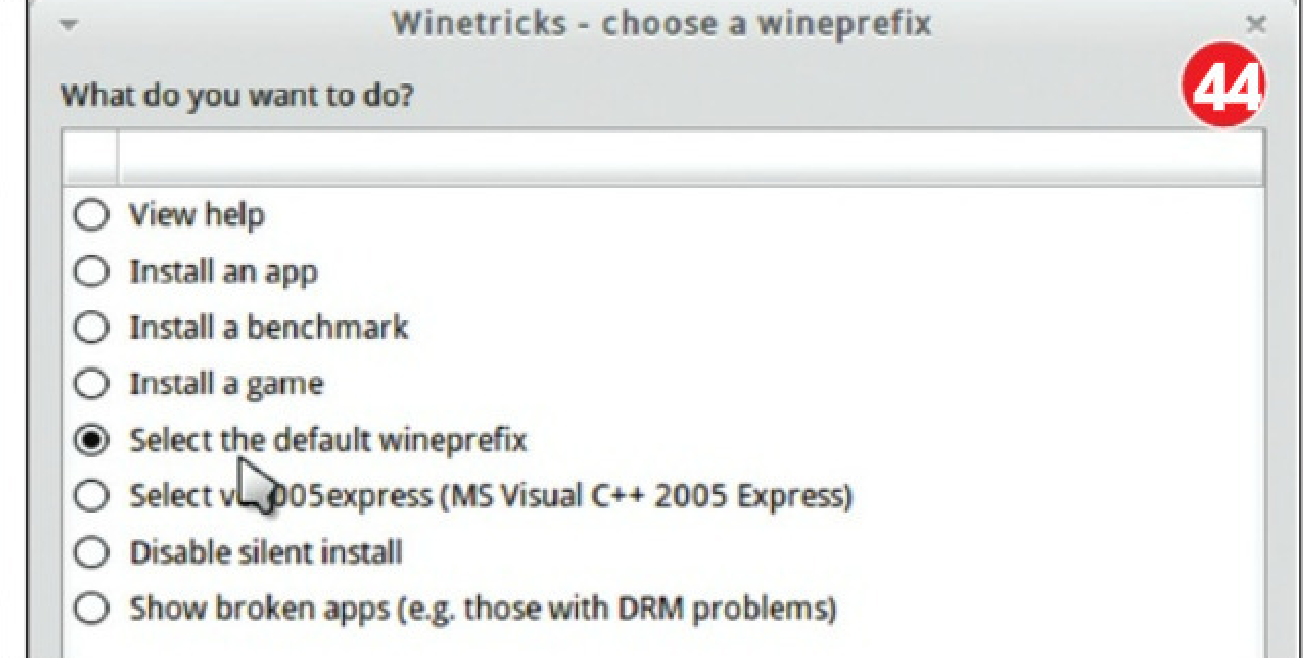
Wine QQGame.exe

可以看到程序运行时出现了缺少“MSVCP60.dll”文件的错误提示信息（**图43**），MSVCP60.dll是VC库文件，因此还需要在Wine中安装程序运行所需的库文件。可以看出首次运行Wine安装的软件时，最好在终端命令行中进行，这样可以看到软件启动的详细信息，以便了解故障原因。

安装Wine库文件可以使用一个名为Winetricks的小工具，它是Wine的一个开发者DanKegel所编写的一款安装Windows有关库和软件的小程序，可通过新立德软件包管理器工具直接进行安装。安装后在Wine菜单下就可以看到Winetricks，运行Winetricks后在界面中选择“select the default wineprefix”（**图44**），点击确定后再选择“Install a

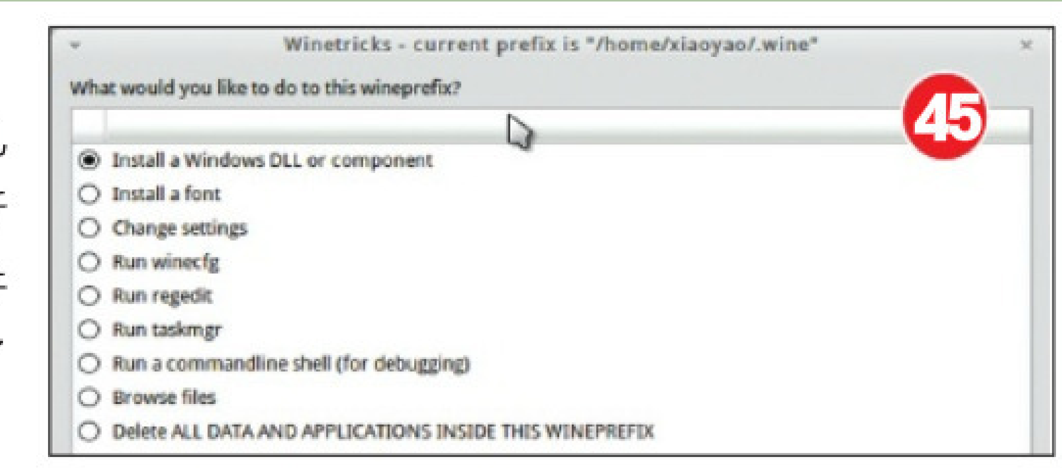


QQ游戏大厅缺少库文件

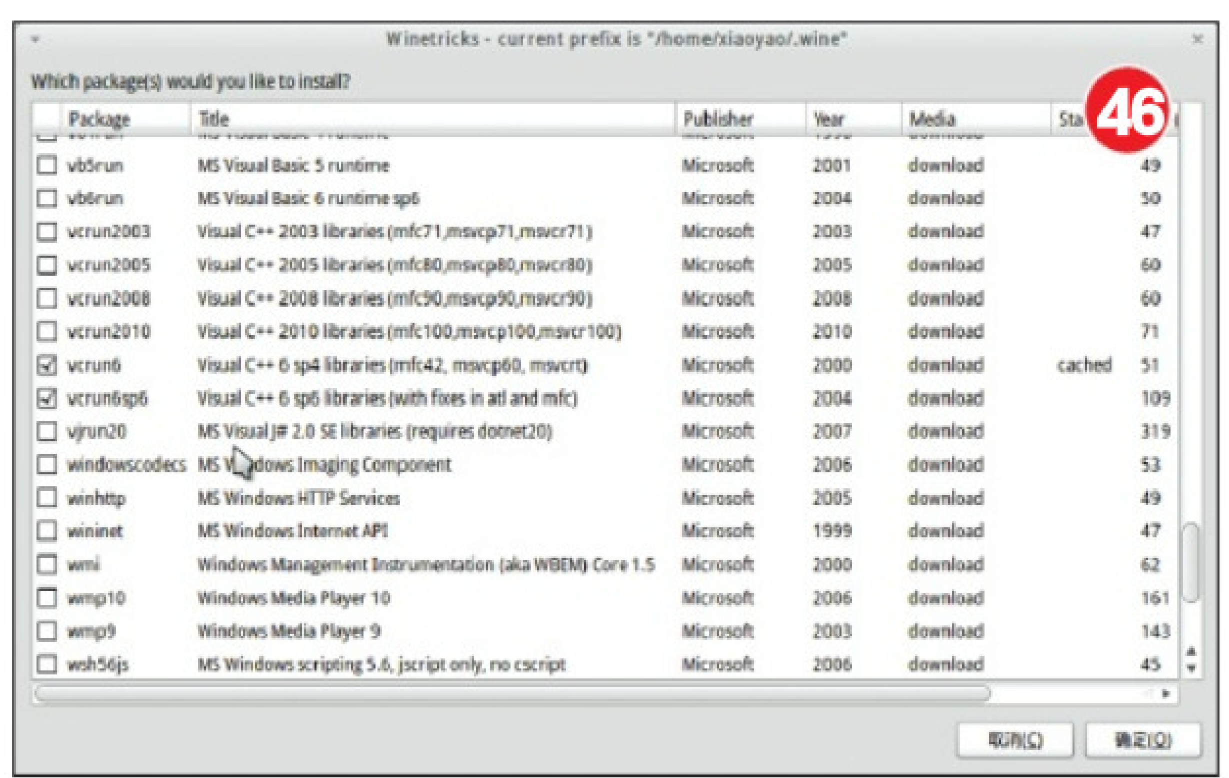


选择安装默认的Wine库文件

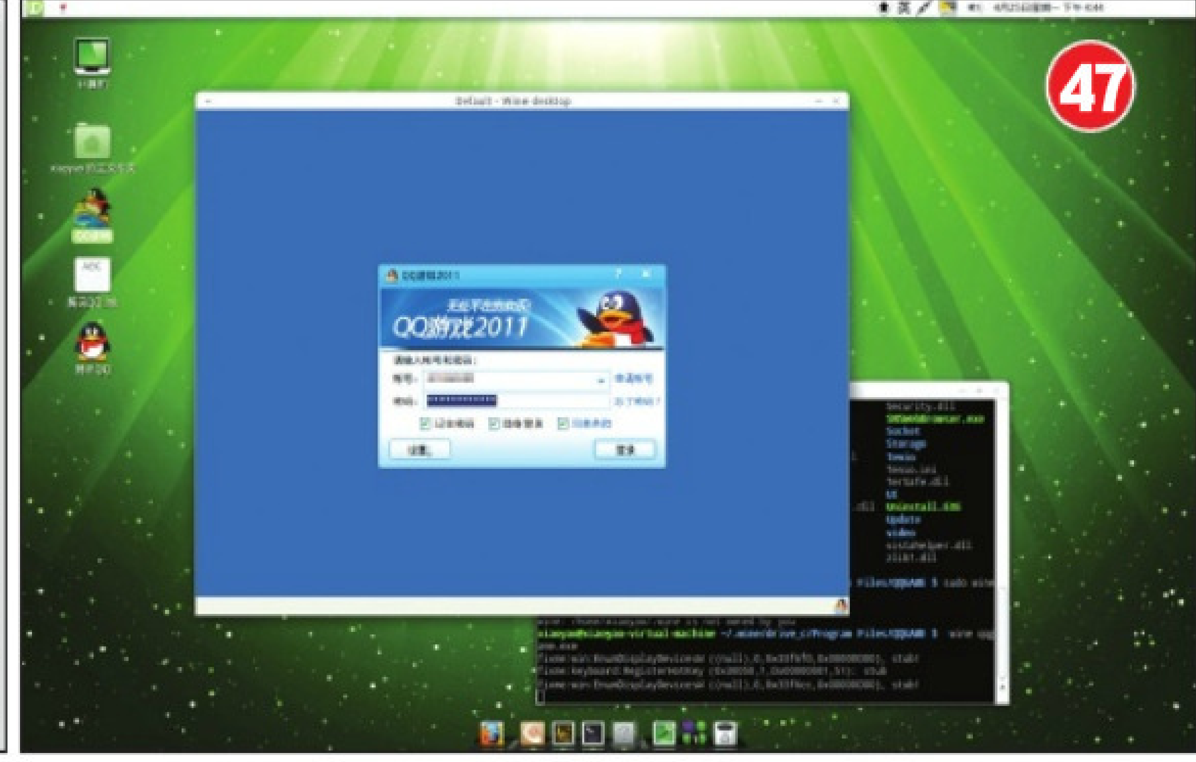
Windows DLL or Component”（图45），确定后勾选vcrun6、vcrun6sp6、msxml3、gdiplus、riched20、riched30和IE6等几个常见的Windows组件（图46），确定即可自动进行下载安装所需的VC库文件了。同样，我们可以选择其他项目以安装游戏或软件所需的库文件。库文件安装成功后，就可以正常运行QQ游戏大厅了（图47）。



安装指定的DLL或组件



安装VC及其他常用库文件



成功运行QQ游戏大厅玩游戏

（3）Linux模拟Windows玩游戏，实在是多此一举？

有了Wine，许多Linux的支持者得意地说自己同样可以玩Windows下的游戏了，Windows没有什么存在的必要。但是虽说Wine可以模拟大部分Windows下的软件包括游戏，不过模拟的过程中常常会出现各种问题，例如QQ游戏大厅在进入后游戏名会显示不全（图48），一些大型3D游戏虽已可以通过Wine正常运行，但主流游戏在Wine中模拟运行的情况并不是太好，还有很多游戏根本无法通过Wine模拟运行成功。



QQ游戏大厅中的游戏名显示不全

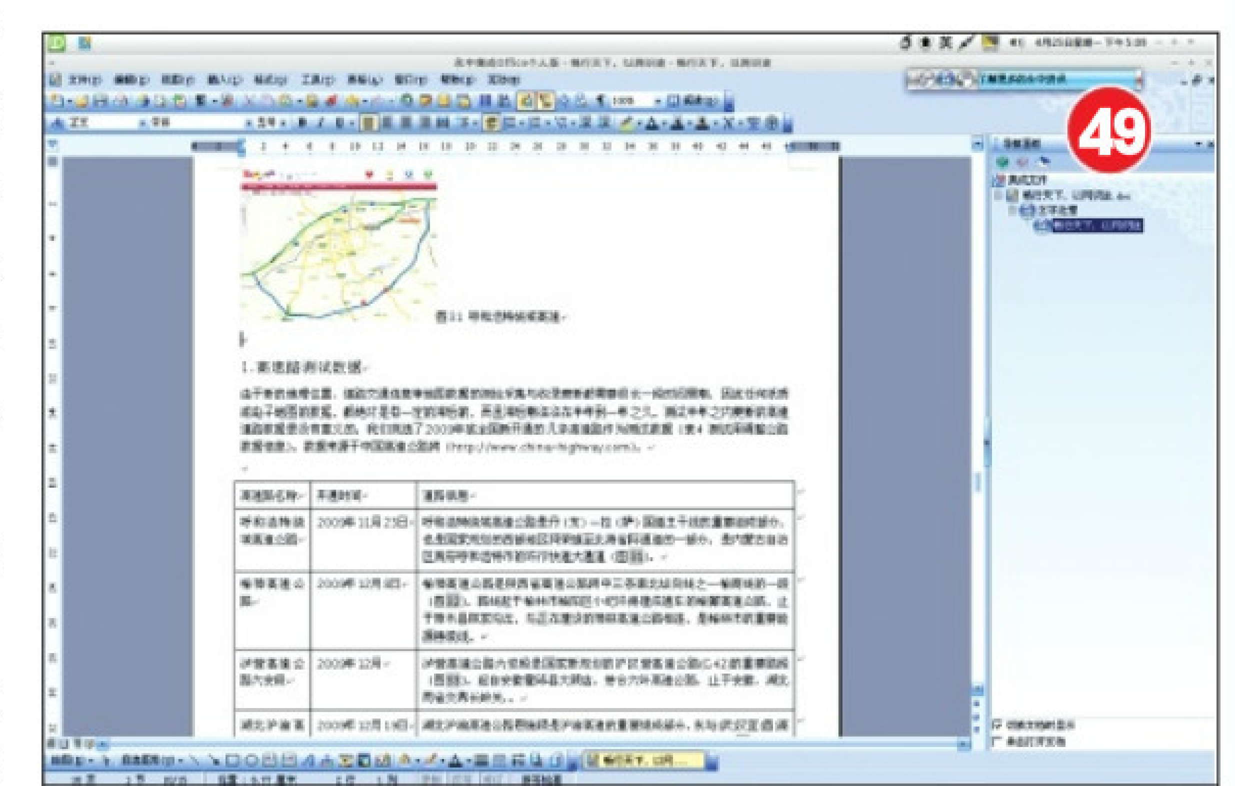
使用Wine模拟运行各种游戏的过程也是非常麻烦，远比在Linux上安装虚拟机复杂得多。Wine模拟运行游戏的效果也是一般，不得不说许多大型的游戏在Linux通过Wine模拟运行，效率大大降低了，运行起来不够流畅。如果只是偶尔玩玩小游戏，Linux下的Wine还是可以勉强胜任的，但如果经常玩游戏，Wine实在不是一个好选择。

2.办公媚“俗”，影音视频难担重任

大众化的电脑用途，绝不仅只是编程或者办公，除了游戏还需要满足影音视频娱乐等各种需求。Linux在计算机专业工作者的编程计算方面有着Windows无法比拟的优势，不过在影音视频等各方面真能担当重任吗？

（1）Linux Office，为什么很像Microsoft Office?

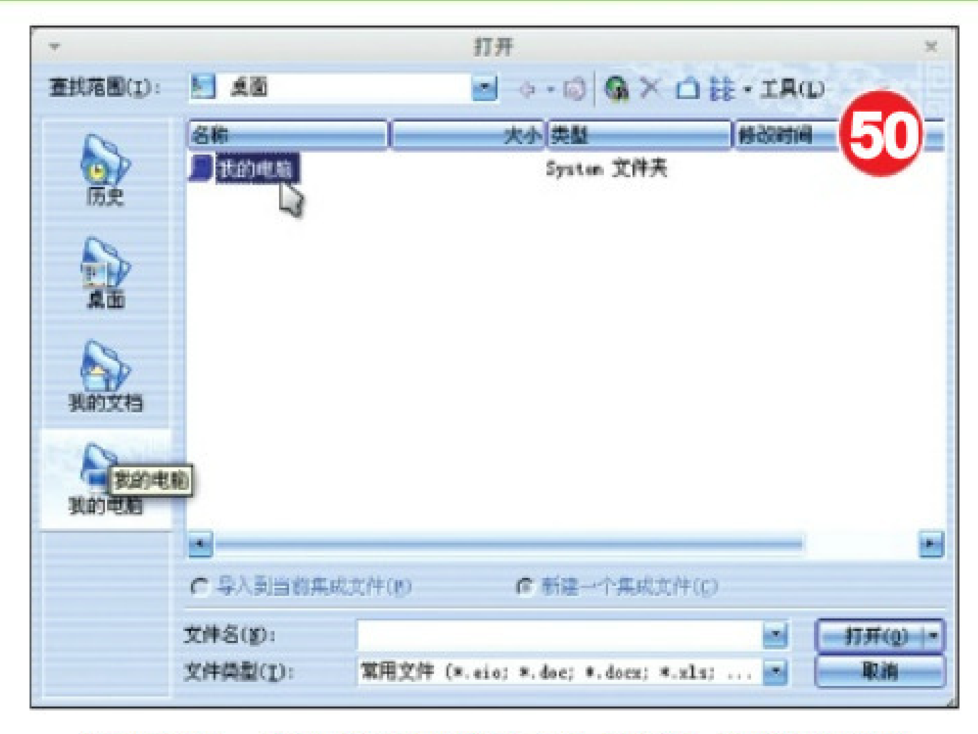
如果用Linux来办公写点文字打点表格什么的，内置的永中Office或者Open Office也算是勉强够用了。永中Office或者Open Office基本上完全模拟了Microsoft Office的界面与操作习惯（图49），用户完全可以获得与在Windows系统上差不多的操作体验。不过Linux下的Office软件在与Microsoft Office的兼容性上还是存在一些问题，在文档格式转换、大体积图表文件，以及一些高级功能上会导致不兼容。



Linux下的Office

让人觉得好笑的是，永中Office之类的软件中甚至将文件打开对话框模拟成与Windows一模一样，居然还有“我的电脑”“我的文档”之类Windows所采用的名称。而

“我的电脑”居然只是个摆设，无法双击打开（图50）。据软件开发者说，这是为了让Linux用户有更好的Windows操作体验。既然这样，用户何不直接用回Windows呢


永中Office文件打开对话框中居然有“我的电脑”

（2）音乐欣赏，歌曲少旧有乱码

Windows下的音乐播放器实在是太多了，千千静听、酷狗音乐、酷我音乐盒、QQ音乐、虾米播放器等，不仅支持本地播放还支持在线的音乐库。可是这些软件在Linux中都没有对应的版本，只有中国移动推出了一个叫“咪咕音乐2011 for Linux”的在线音乐软件。这个软件为BIN格式，需要在终端中执行如下命令（图51）：

```
chmod +x *.bin
./MiguMusic_2011Beta1.bin
```

“咪咕音乐2011 for Linux”有点类似于酷狗音乐之类的在线音乐软件（图52），不过歌曲数量较少、新歌不多，运行似乎也不太稳定。


Linux下的Bin包安装


Linux下的“酷狗”——咪咕音乐2011 for Linux

Linux下的在线音乐播放软件虽然较少，不过好在有许多在线音乐网站，例如“虾米音乐”就可以作为替代，其他软件也有相应的Web版本。本地音乐播放软件在Linux中就非常多了，功能也很强大，但有一个严重的问题——MP3歌曲标签乱码（图53）。

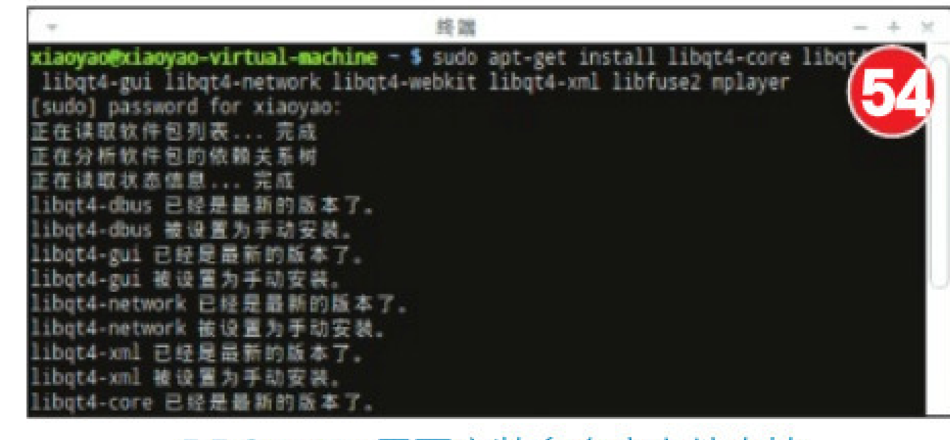

Linux中播放器显示MP3标签乱码

出现乱码的原因是由于通常的MP3音乐标签都是采用的“GBK”“BG18030”“big5”等编码存储，而在Linux下需要转换为Unicode编码才可以正常识别。Linux中有一个自带命令“mp3tagiconv”，可以方便地进行编码转换。在终端中执行：mp3tagiconv *.mp3，即可将当前目录下的MP3音乐标签编码转换为Unicode。

（3）视频播放如此困难，娱乐变折磨

在Linux下，土豆、优酷等在线视频播放网站没有使用上的问题，PPStream、PPLive等也推出了相应的Linux版本，看起来影视播放在Linux应该没有困难，但事实上想安心看电影却不是那么容易。

以PPStream Linux为例，官方提供了DEB安装包，可直接下载后双击完成安装，但还需要安装大量的辅助软件，包括QT库、libFuse库、MPlayer Essential Codec Pack等。只有在终端命令行下使用apt-get方式安装才略简单一些（图54）：


PPStream需要安装多个库文件支持

```
sudo apt-get install libqt4-core libqt4-dbus libqt4-gui libqt4-network libqt4-webkit libqt4-xml libfuse2 mplayer
```

安装成功后，在Linux下PPStream还常常出现没有声音的问题。需要在PPS的选项设置对话框中，设置默认的音频设备从OSS改成alsa。如果不能成功的话，可安装alsa-oss，增加alsa对OSS的兼容，在终端中执行如下命令即可：

```
sudo apt-get install alsa-oss
```

PPLive的Linux版本是非官方推出的，安装更是复杂，需要安装许多的库支持，而且还要经常手工更新播放列表文件。其安装使用复杂程度，估计会让看电影变成一件痛苦的事情。此外，在Windows中经常使用的快播Qvod、迅雷Gvod、风行等都没有Linux下的版本。

3.下载聊天与网银炒股，还能更麻烦吗？

各种资源下载，以及网银网购、网络炒股等，也是网络应用中非常重要的一部分，在Linux中是否也一样需要折腾半天才能使用？



（1）下载聊天软件很落后，网盘基本无策

BT、电驴、网际快车等软件都有相应的Linux版本，下载这些资源基本没有问题，不过在Linux中各款软件的功能似乎被阉割了许多，例如快车连新建任务的菜单命令都没有，设置项也没有，而像“边下边看”“剧集自动下载”等更是不见踪影（图55）。另一款国内使用最广泛的迅雷则没有Linux版本，面对迅雷下载资源，只有通过Wine模拟下载，或者使用Firefox、Chrome浏览器的下载链转换插件。



快车Linux版功能简陋得让人无法接受

网络下载还有一个重要的来源，就是各种网络硬盘。目前国内的网盘只有优蛋有Linux版本支持，同样安装也比较麻复，纳米盘、Rayfile以及许多流行的网络硬盘都没有Linux版本，使用Linux就只有与这些网盘资源无缘了。

聊天软件中，QQ的Linux版本最近一次更新也是2009年1月的事了，它与Windows版相比在功能上的差距可想而知，甚至不常用的WebQQ都要比它更强大一些。网购时所用的“淘宝旺旺”也要通过Wine模拟，其复杂程度会令普通用户避之不及。

（2）网银必须得用，炒股呢？

网络交易中必须得使用网银，Linux中使用支付宝倒不是太困难，支付宝官方在2008年就提供了一个Linux版本的插件。在终端下执行命令：

```
apt install aliedit
```

程序将自动连接到Alipay支付宝官方网站去下载支付宝控件，解压后运行其中的aliedit.sh就会自动完成插件的安装（图56）。



成功安装支付宝插件

但要进行网银交易就得费上很大一番功夫了，国内的各银行并没有提供Linux的插件，唯一的办法就是用Wine模拟Windows平台安装运行IE浏览器，才可以顺利的安装插件使用网银功能。如果系统中安装了前面提到的Winetricks工具，那么安装IE浏览器就简单一些了。运行Winetricks后，依次选择“select the default wineprefix→install a Windows DLL or Component”，就可以看到IE浏览器选项。选择安装需要的IE浏览器版本，点击顶部“应用程序→Wine→Wine环境C盘”，打开虚拟C盘分区后，在其中的“Program Files\Internet Explorer”文件夹下可以运行IE浏览器。

不过Winetricks在许多Linux系统中常常会因为库组件安装不完整而导致IE无法运行，因此最好还是在终端命令行下进行安装。首先从网上下载ies4linux（http://www.tatanka.com.br/ies4linux/downloads/ies4linux-latest.tar.gz），这是一个Linux下的IE安装脚本。下载后解压在终端中进入该文件夹，执行如下命令：

```
sudo apt-get install cabextract
./ies4linux --no-gui --beta-install-ie7 --locale CN --install-corefonts
```

将自动下载安装IE6/7及Adobe Flash 9.0插件、MS Core Fonts微软字库、DCOM98、mfc40等组件包。

安装完成后在当前用户主目录下产生一个“.ies4linux”和“bin”目录，bin目录下有IE6和IE7程序文件，双击就可以运行IE浏览器使用网银。

至于炒股软件，通达信、同花顺、大智慧等都没有提供Linux版本，也只能通过Wine模拟运行，安装起来非常困难，常常会缺少某些库文件，而且运行不稳定，最好还是避免使用，不然有可能导致股票行情的接收不畅，影响交易。

结语：Linux只是小众技术人员的玩物

对一个刚接触Linux不久的菜鸟来说，安装软件无疑是一件极为痛苦的事情，Linux下各种应用软件无论从功能还是易用性上都远比Windows差得太多，软件难装难用、功能薄弱，这可能是无数Linux新手最深的感触。

虽然Linux中的源看起来很美，然而事实上当用户真正接触Linunx一段时间后，就会发现情况并非想象的那么美好。Linux系统上的软件安装非常困难，一个软件会弹出无数安装其他库的提示，安装一个软件变成了安装无数个软件的痛苦过程。为什么就不能像在Windows中一样全部打包在一起呢？

Linux中可以选择的软件也很少，操作起来更有许多习惯上的障碍，并且功能上比Windows系统平台的应用软件弱了许多。很多在Windows系统下能轻易实现的功能，Linux中往往得通过Wine模拟或使用虚拟机运行，Linux实在难以满足用户对电脑的使用需求。

当然Linux并非一无是处，免费是它最大的特色，同时它在编程运算方面的优势也深得技术人员的喜爱。只是Linux确实不适合普通的用户，至少在目前普通用户要想使用Linux还不是一件很容易的事情。除了免费，再给菜鸟们一个真正使用Linux的理由吧！ P

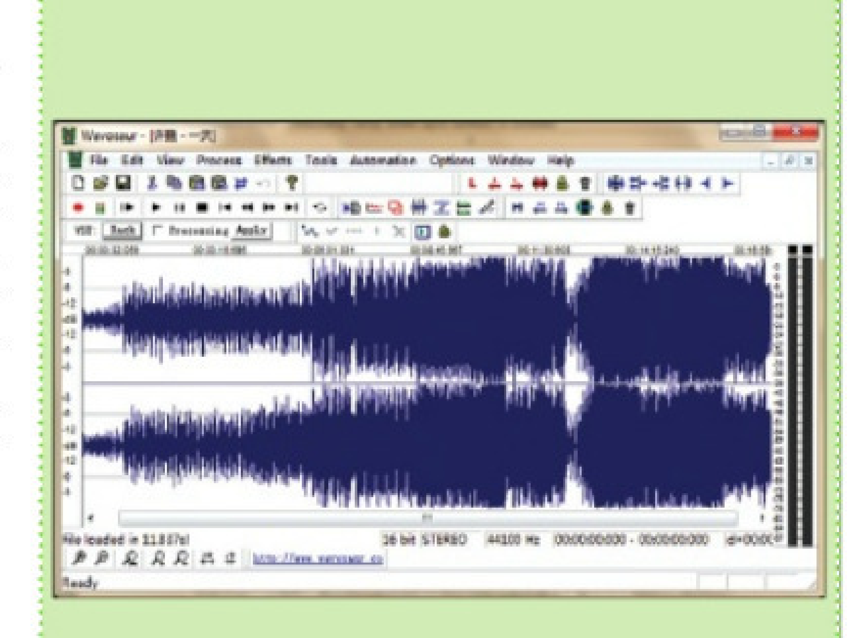


最近老牌的软件商微软作出了一个令人震惊的举动——以85亿美元收购了Skype，随后又有传言说微软会收购诺基亚手机业务，尽管后来证实是谣言，但网络上选择相信的人却不少。对于不差钱又在业界享受老大地位的微软来说，最近几年在互联网的日子不是很顺利，Google跃跃欲试，想要取代微软成为新的霸主，苹果也因为智能手机而崛起。试想有天当真只需一个浏览器就能解决所有的应用问题，我们传统观念里的软件或许真的要被改变了。那个时候开机瞬间启动，再也不用等着看你打败了全国多少台电脑了。打开浏览器，平时所有的工作、娱乐、活动都可以在里面进行，对于再小一点的孩子，他们可能要问：软件是什么？

■小众软件 大笨钟

音频录制与编辑软件——Wavosaur

□大小：500kB □授权：免费 □语言：英文 □下载：http://www.wavosaur.com



一般用户的笔记本电脑都自带麦克风，台式机也多外置了耳麦，偶尔来录音还是很有趣的。只不过Windows自带的录音软件过于简单，Windows XP下的录音机竟然不能录制超过1分钟的声音。Wavosaur是一款免费音频录制编辑软件，有着与专业音频编辑软件Audition类似的界面，它功能丰富、绿色小巧，用来录制音频十分简单。运行后点击红色的按钮就可录音了。软件录制过程中并不像Audition一样显示波形，再次点击录制按钮即停止，这时就可以看到波形了，用户可以进行包括剪切、复制、混音、均衡、淡入淡出、2D和3D分析、循环处理、批量处理、单/多声道转换等功能的操作，它还内置了多种特效处理方式。支持WAV、MP3、OGG、AIFF、IFF等多种音频格式。你完全可以用Wavosaur来录制自己的专辑、制作手机铃声……不要忘记，这些功能仅需要一个绿色免费的EXE文件。

程序、文件快速启动工具——MadAppLauncher

□大小：1.45MB □授权：免费 □语言：英文

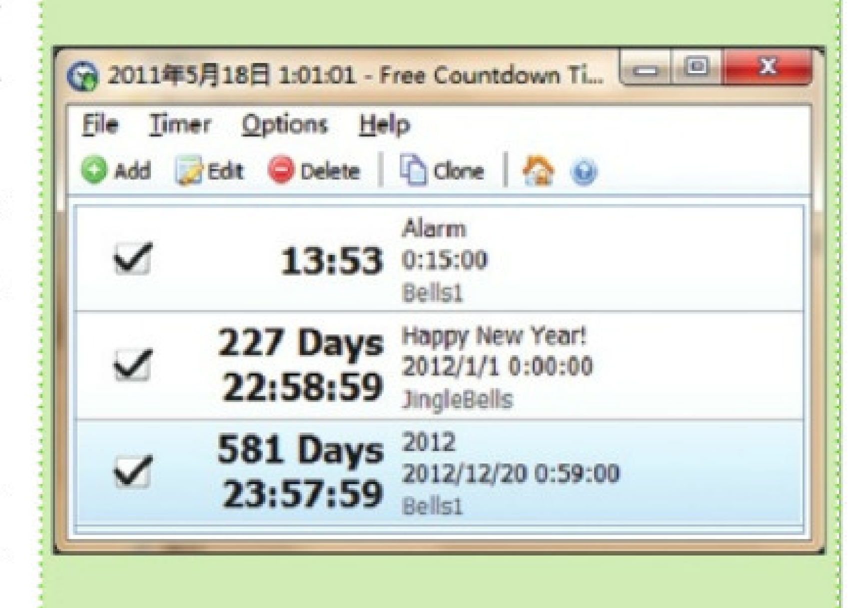
□下载：http://sites.google.com/site/madapplauncher

每天打开电脑，第一眼看到的还是满屏的快捷方式吗？或者桌面已经堆满，不得不手动设置了各种文件夹，例如“工具、游戏、电影……”，这样做之后，你还能第一时间找到需要的软件吗？笔者喜欢清爽干净的桌面，再放一张高清的风景照片，并配合各种快捷键启动程序，不但十分养眼还很方便。但很多朋友可能不喜欢快捷键，因为确实难记忆、难设置。MadAppLauncher可以帮你实现简洁的桌面，收拾掉那一堆图标，我们还可配合鼠标使用，寻找快捷方式既有效率又操作舒适。MadAppLauncher提供了10组标签，每组30共300个可自定义快捷程序的位置，每组可自定义名称，用来做分类处理。每个位置上都可以设置专属的图标以及对应启动程序或者文件夹，右键选择“EDIT”就可以编辑位置了，我们需要设置一个自定义的图标，用来表示该位置是什么程序，命名并选择程序路径，还可以选择是否全屏或最大化打开。点击保存后就可通过对应的字母访问，只需设置一个呼出程序快捷键，然后用鼠标点击或者按对应字母就能启动程序了。

倒计时工具——Free Countdown Timer

□大小：1.78MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.free-countdown-timer.com



倒计时工具Free Countdown Timer看起来十分漂亮，界面非常简洁，中间会列出已经设置的倒计时任务，并以剩余时间排序，用户可以设置生日倒计时、纪念日、重大日子等。勾选类别中的任务表示开始倒计时，不勾选则取消，倒计时结束会弹出提醒框，并有声音提醒，非常醒目。

软件提供两种倒计时方式，一种是时间方式，例如3分钟、5分钟、10分钟等，另一种是以某个特定的日期时间为目标进行倒数。支持循环闹钟、赖床功能（点击赖床后会在几分钟后再次提醒），以及把电脑从休眠模式中唤醒和打开显示器，如果你正在下载东西，并设置了休眠显示器，那么设置一个倒计时让显示器在下载完成的时候自动打开，你就知道是时候回去继续操作了。如果不喜欢Google日历之类的在线服务，试试Free Countdown Timer也很不错！

宝丽来相机风格模拟器——Poladroid

□**大小：**12.1MB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://poladroid.net/download.html



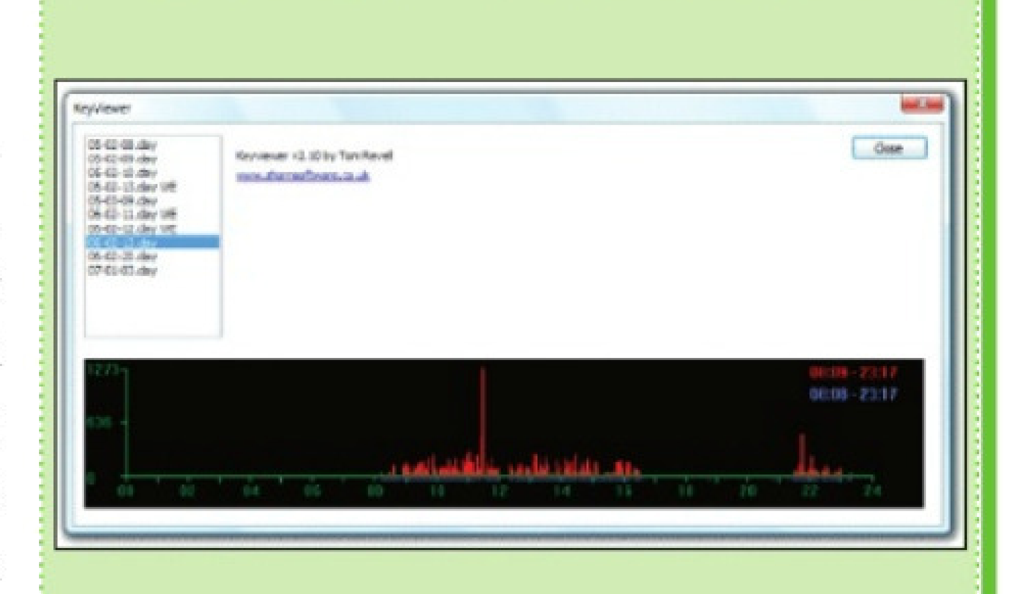
很多人应该见过宝丽来相机，至少听说过那种按下快门就印出照片的相机。宝丽来其实是个相机厂家名称，但其在2001年就宣告破产并被收购了，尤其数码相机的流行更让这种古老而又快捷的相机渐渐被公众遗忘。至今还有许多的宝丽来爱好者喜欢用这种相机拍照，其隐隐的LOMO风格很招人喜欢。这款名为Poladroid的软件将宝丽来风格移向了电脑，你可以用它处理普通数码照片，使之变成宝丽来风格。运行Poladroid后，会在桌面出现一款宝丽来相机，将需要处理的照片拖动到相机上，就会出现一串动画效果与音效，之后你就会在桌面上看到一张不清晰的照片——没错，就是宝丽来相机“拍”出来的，你这时可以同时处理多张照片，向Poladroid上拖拽就行了，渐渐照片会变得清晰，最终效果就是一张带着相框的LOMO风格的照片。由于宝丽来破产，其相机大多流入收藏市场了，普通的宝丽来相机加相纸的价格对我们来说有些奢侈，而用Poladroid这款软件则可以过一把免费的宝丽来瘾！你可以在这里（http://www.flickr.com/groups/poladroid）看到许多Poladroid用户上传的照片。

统计电脑鼠标键盘使用频率——KeyCounter

□**大小：**22.9kB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://www.zhornsoftware.co.uk/keycounter

KeyCounter可以让你追踪电脑开机时的使用频率，软件会统计每分钟的鼠标点击、移动、键盘点击记录，并用坐标轴显示出来，横坐标显示时间轴，纵坐标为活动频率。它详细地记录了当天的第一次和最后一次按键时间，你可以了解自己在电脑前的状态，软件会用坐标轴清晰地展示。通过这款软件，你可以统计电脑的使用情况，了解什么时候你喜欢偷懒，什么时候最勤奋，从而有针对性地提高工作效率。



照片拼贴画制作工具——Collage It

□**大小：**4.6MB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://www.collageitfree.com

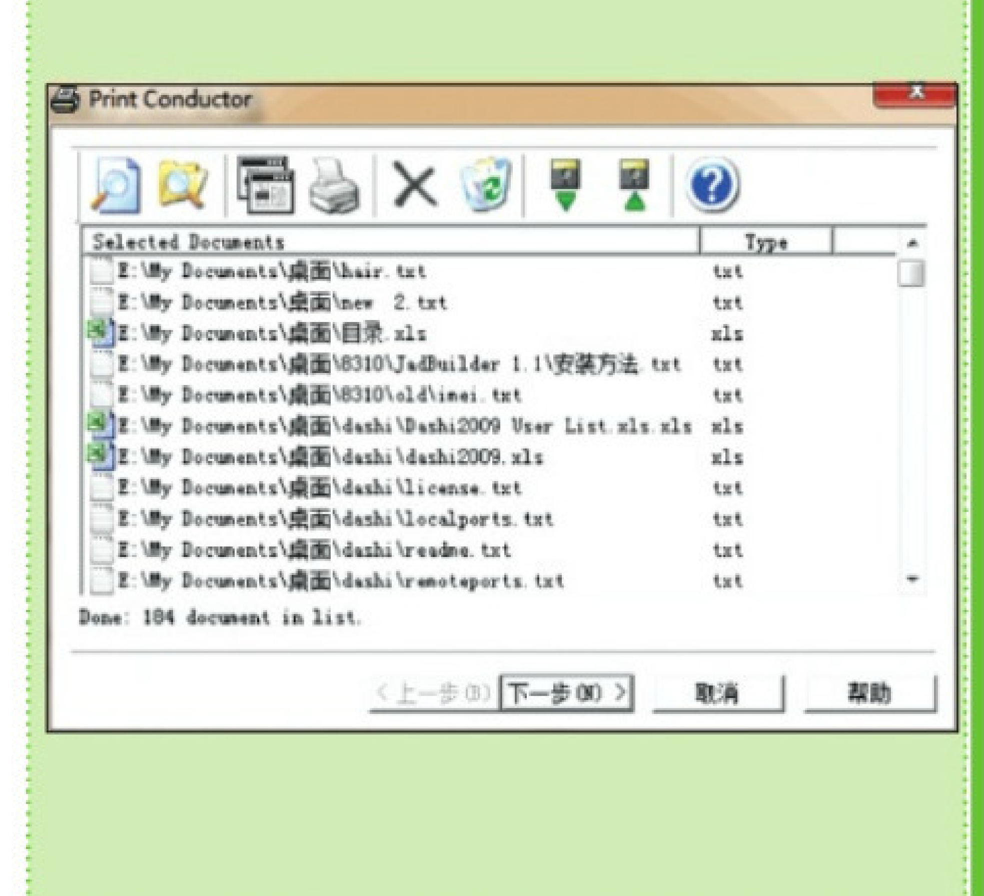
什么是拼贴画？简单地说就是将几张照片拼放在一起，合成另一张照片，这种灵活、轻松的方式应用在海报、壁纸、宣传画上之后很受欢迎。Picasa等软件也能很容易地制作出拼贴画效果并生成屏保程序，但Collage It显得更加专业一些，你可以添加任意张照片进行拼贴，可以调整照片大小、位置、方向、样式、背景颜色等，还能方便地导入BMP、JPEG、GIF、PNG、TGA等格式。Collage It每次生成的拼贴画都是随机的，不满意可以重来，满意则保存下来，非常简单。有条件的朋友可以尝试用Collage It将旅游照片做成漂亮的拼贴画，打印出来给家人一个惊喜。

批量打印文档——PrintConductor

□**大小：**560kB □**授权：**免费 □**语言：**中文

□**下载：**http://www.print-conductor.com

办公室达人在遇到需要打印许多文档的情况时会怎么做呢？一个个点击打开再打印，还是高级一点的全选再右键打印？你会发现傻傻的Windows依旧会一个个地打开文档，然后再启动默认的打印程序打印，CPU会不停地运算发热，系统甚至进入假死状态。PrintConductor就高级多了，有了它你就可以不用打开文档而进行打印操作，只需将需要打印的文档全部添加进PrintConductor，按照向导一步步就能实现了。软件支持PDF、DOC、WRI、WPS、RTF、TXT、XLS、PPT、PPS、POT、Visio VSD、DWG、SNP等绝大多数文档，还支持我们熟悉的WPS。当然，有些格式还需要其软件的支持，比如DWG文件需要安装AutoCAD。





视频让互联网越来越贴近生活，据截至2010年12月的统计数据显示，国内网络视频服务在网民中的渗透率约为62.1%，开放的互联网也让这个社会更加开放。笔者身边很多朋友开始习惯于将自己录制的视频片段发送到网络上分享给好友，那种成就感确实让人觉得快乐，网络就是这么个神奇的东西，当你关注着它时，会觉得与世界更近了，就像现在很热的微博，其魅力就在于我们可以极快地了解真实发生在身边的故事，而且很多还是视频录制的呢！

■小众软件 大笨钟

整理音乐？没问题！——MusicSorter

□版本：1.0 □大小：1MB □授权：免费软件 □作者：Martian □平台：WinXP/VISTA/7 □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.4321.la □下载注册：http://down.4321.la/MusicSorterNamer20110417.zip

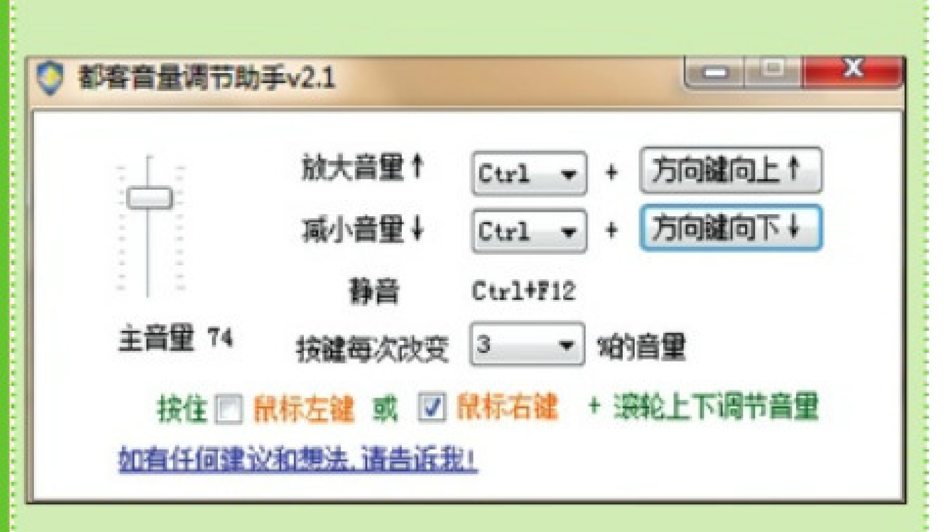
说明：MusicSorter最大的作用是根据MP3的标签信息寻找它的封面和歌词，当歌曲导入支持专辑显示图片的掌上设备后，我们就可以更方便地查看了。要运行MusicSorter，系统必须安装有Microsoft .Net Framework 3.5 SP1及微软雅黑字体，如果使用Windows 7/Vista，则系统已经自带，无需再次安装，如果缺少以上组件，程序会给出提示，同时给出具体的解决方案。



点评：人们总是有越来越高的要求，最早只要有音乐听就可以了，然后开始寻求音质，如今又开始寻找封面、歌词。MusicSorter属于个人原创软件，目前还处于测试版，你可以很容易的找到作者并提交使用问题。

音量大小随心控——都客音量调节助手

□版本：2.1 □大小：204kB □授权：免费软件 □作者：都客 □平台：WinXP/VISTA/7
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://hi.baidu.com/38809972/blog/item/5a08e05835f4af92800a188e.html
□下载注册：http://hi.baidu.com/38809972/blog/item/5a08e05835f4af92800a188e.html



说明：还在为游戏时切换窗口调节音量而苦恼么？还在因为躺在沙发听音乐，却为声音太小而起身调节么？如果电脑有遥控器帮忙解决这个问题就好了。假如你有无线鼠标，那么通过这款都客音量调节助手就能将鼠标变成专用的音量大小调整遥控器。这款软件很小巧，功能实在，它支持键盘自定义快捷键进行音量调节，比如Ctrl+上/下调整音量，还支持鼠标滚轮操作。你还可以设置为按住鼠标左键（或右键）不放加滚轮上下调整，使用起来非常简单。软件支持可视化调节，屏幕上可以看到音量的具体调节情况，并且还可自定义显示位置，拥有十分贴心的全屏免打扰模式。

点评：Windows传统将音量控制放在任务栏里调整，以至于许多键盘都需要专门的音量调节按键，这款音量调节工具可以给我们使用电脑，尤其游戏、电影时会带来许多方便。

把欢乐下载回来——漫画下载器

□版本：1.6.6 □大小：1.92MB □授权：免费软件 □作者：郑功
□平台：WinXP/VISTA/7（需要.net framework 2.0支持）□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://jennal.cn/%E6%BC%AB%E7%94%BB%E4%B8%8B%E8%BD%BD%E5%99%A8
□下载注册：http://jennal.cn/2011/05/01/%E6%BC%AB%E7%94%BB%E4%B8%8B%E8%BD%BD%E5%99%A8-v1-6-6

说明：漫画，对许多80后来说伴随了整个童年，还记得上课时偷看漫画的快乐，以及被老师没收后的沮丧吗？还记得《哆啦A梦》《灌篮高手》《犬夜叉》等熟悉的名字吗？这款“漫画下载器”是个专门用来下载各类漫画的工具，截稿时它共收录了26 422本可下载的漫画。下载回的文件命名有一定讲究，因为iOS下多层目录往往会导致显示顺序混乱，这款软件针对iOS推出了优化文件名的功能，取消设置页面中的“每话独立目录”选项，就可以把所有的图片下载在一个目录下，同时文件名会按“1_第一回(15p)_001”“2_第二回(9p)_001”……的顺序排好。另外，软件支持多线程以及代理设置，下载速度出色。



点评：漫画爱好者必备，再配合大屏幕的电子书设备，就可以躺在床上安心地享受漫画带来的乐趣了。



如果比可玩性，Android系统要比iOS有趣多了，笔者之前一直在玩刷机，换了一个又一个包，系统焕然一新的感觉会引得我乐此不疲。直到之前某次修改文件，导致刷机后的系统极其不稳定，经常莫名奇妙地自动关机，错过了几个重要电话，才意识到手机最重要的功能其实是语音通话。于是在经过激烈的思想斗争后，最终决定刷回稳定的官方版，好好地使用电话。不过……几天之后又忍不住，再次玩起了刷机，也被朋友嘲笑了好一阵。如果有一天Android不能刷机和修改，众多玩家真的会投奔iOS，这是千真万确的。

■辽宁 马卡

LBS＋生活服务——高德导航Android公众版



矢量地图渲染　虚拟实景显示

该软件适用于Android系统，使用了高德最新版地图数据和导航引擎，拥有更小的资源占有率和更快的路径计算效率，能实现全国300多个城市的地图查询和无缝导航。软件采用多种查询和规划方式，用户可根据所在城市分别下载地图数据，有效地节省了时间。该软件的地图预装于系统，全程语音导航指引，准确流畅，它还支持横竖屏切换，实景路口放大图，可以清晰地指引关键路口的道路行驶方向。软件有5种兴趣点检索方法，便于快速找到所需信息，“目的地/起点/中途点设置”可直接在地图界面设置目的地和起点，自动生成引导线；“路径管理”会根据不同需求规划路线，在地图上查看全程路线；“实时路况”能随时查看道路通行情况，了解道路是否处于畅通或拥堵状态；“网络搜索POI”即用户手机在联网状态时可在线搜索兴趣点；“偏好设置”提供兴趣点优先显示、视图模式变换等配置方案和显示风格，满足用户个性化需求。

点评：高德导航之前也在iOS上推出过收费版，但价格相对较高。这款Android版可免费试用30天，满意后再购买激活，同时价格也更低一些。软件一次购买即可终身使用，还能获得免费地图数据升级服务，是一款出色的导航软件。

让PC帮忙解码——Air Video

如果喜欢用iPad、iPhone看视频却又懒得转换格式，Air Video或许是目前最方便的工具了。用户无需将视频复制到移动设备上，只要在iOS上安装它，并在PC上安装Air Video Server，就可以让两者通过无线网相互访问，直接播放PC中的影音文件。PC端主要提供解码功能，作用相当于服务端，例如通过“Add Disk Folder”按钮加入一个包含若干电影的目录后，客户端软件中就能发现它们，如果是iOS不支持的格式，可以通过点击“Play with Live Conversion”进行“边转格式边播放”，此时PC的处理器进行实时转码播放，再将转换好的视频通过WiFi传输到iOS设备上，声音图像都与从本地播放无异。在PC端，用户还可以添加字幕、调节视频和音频的设置，如出门在外想播放家中存储的影片，也可以在“Remote”中开启远程访问功能，设置好后可得到一个识别码（PIN），记住它并在客户端中输入即可连接播放。

点评：这是一款经过时间考验的软件，Android系统上暂无软件可与之媲美。它的播放效果出色，操作难度也低于同类软件，如果你经常挂机下载，何不利用上PC强大计算性能呢？采用实时播放，放弃漫长的转格式吧！



友好的界面，文件信息、播放方式都非常醒目　视频文件会显示出缩略图

标签之美——Labelbox

可上传文件的网络硬盘　管理不同类型的文件

iOS系统上处理图片的软件众多且各有所长，Labelbox从某种角度上来说功能并不算强大，它只提供了一个最简单的功能——为图片加入标签。不过若单比标签的美观程度，Labelbox绝对名列前茅，更重要的是它为免费软件，默认提供的样式已经很漂亮，如果肯多花0.99美元，还能得到更多样式。使用时，拍摄或从相册中选取照片，点击窗口下方的箭头，再选择一个样式，最后在图片上轻轻拖拽，漂亮的标签就自动添加了，这时还会自动弹出输入法，方便用户输入说明文字。如果想删除，长按标签即会令它消失，摇晃设备则删除全部标签，操作比较方便。软件还可将完成的作品上传至图片社区Steply，上传速度一般。

点评：简单、直接、有趣，是这款软件给人的感觉，它或许不会像图片优化和分享软件Instagram一样，凭借更全面的功能和更早一步的加入社交元素获得众多用户，但Labelbox必将依靠自己的独特得到使用者的认可。P



天龙八部2神话

中国移动手机游戏 China Mobile Games

□版本：1.00 □大小：918kB □费用：12元 □平台：Java
□类型：RPG □下载方式：编辑短信67617发送至10658899
□推荐玩家：喜欢RPG及金庸武侠小说的玩家





武侠题材的作品从诞生之际便受到玩家的热捧，正所谓“金古梁温黄，武侠万年长”，而在这些武侠题材游戏中，金庸笔下的14部小说是被改编最多的，几乎每部都有同名游戏出现，这款名为《天龙八部2神话》的手机游戏和其他游戏有什么区别呢？

游戏的主要背景仍取材于金庸笔下的《天龙八部》，并以此为基础，集改编、穿越、武侠于一身。本作的故事从游坦之在少林寺一番“大义凛然”的话语开始，整体画面比较不错，人物形象细腻生动，画风偏日式写实风格。按键方面也比较贴心，上下左右以及中央按键负责行走与行动，最重要的是长按时并无同类游戏中常见的异响。另外值得一提的是，游戏的战斗为回合制，战斗中使用的技能也是我们耳熟能详的“一阳指”“降龙十八掌”“六阳掌法”等，对于热爱武侠类角色扮演的玩家而言该作不容错过。



点评：《天龙八部2神话》人物形象细腻，剧情跌宕起伏，招式名称耳熟能详，如果你喜欢武侠题材类的游戏，那么不妨来试试它。

系统	★★★★★★★
画面	★★★★★
音效	★★★★★★
剧情	★★★★★★★★
操控	★★★★★★
耐玩	★★★★★★★

极速飙车3D版

□版本：1.00 □大小：1.13MB □费用：10元 □平台：Java
□类型：RAC □下载方式：编辑短信67612发送至10658899
□推荐玩家：喜欢飙车的玩家





《极速飙车3D版》作为一款赛车类手机游戏，仅从名字上就可看出它所追求的内容——飙车的快感。从登陆画面开始，我们即会体会到此款游戏的“速度与激情”，因为每次登录时的画面不同，而且大多都是从赛车底部向上拍摄的图片，视觉冲击力很强。进入游戏后的画面也很不错，虽然赛车的样子看起来显得不是特别拉风，但是大风、下雨时的特效却让游戏增色不少。游戏的胜利方法除了争取率先到达终点外，你还可以通过撞翻其他车辆来取得胜利。该作的车辆种类也有很多，从一般性能到超级跑车及另类的皮卡，每种车辆的好坏都可以通过“速度”“氮气”“加速”“漂移”几项数值直观地查看，充分地满足了不同玩家的口味。在每局比赛结束后，玩家还将按表现得到数量不等的虚拟货币，它们可以用来对车辆进行改装或解锁全新车型。



点评：这是一款在游戏性和画面上均较为平衡的作品，玩家可在游戏里感受胜利的喜悦与撞击的爽快，除了快速游戏以外，它还有“终极之旅”“死亡竞技场”等模式，玩法比较丰富。

系统	★★★★★★
画面	★★★★★★
音效	★★★★★★
剧情	★★★★★★
操控	★★★★★★
耐玩	★★★★★★



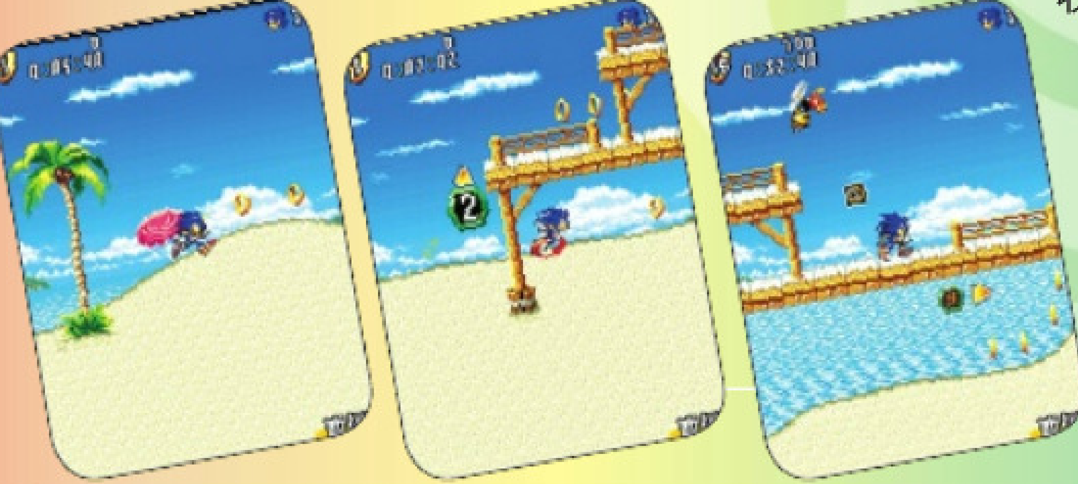
索尼克进化

□版本：0.05 □大小：995kB □费用：5元 □平台：Java
□类型：ACT □下载方式：编辑短信981536发送至10658899
□推荐玩家：喜欢“蓝皮小子”及喜欢动作游戏的玩家

索尼克是一个著名的游戏和漫画人物，作为全球知名度最高的刺猬，索尼克以超“萌”的外表与火箭般的速度席卷了全球，关于它的作品几乎覆盖了各个领域，让许多人都成了他的忠实粉丝。《索尼克进化》满足了那些喜欢“蓝皮小子”人们的一个心愿——将索尼克带到了手机上。



该作移植于GBA上的游戏，当年的老玩家也可以用它在手机平台上怀旧。进入游戏后给人的感觉十分动感，颇有几分街机的味道，而画面也是一如既往地精致。按键虽然与GBA上有了较大的区别，但总体影响也不大，几乎每个按键都有自己独特的作用。游戏中关卡及路线仍然很丰富，通关路线也不唯一，因此如何收集点数创造高分是玩家要挑战的。



点评：“不要纠结于落下的一个金币或是我该走哪条路线”是每一个老玩家的切身经验，因此刚刚上手的玩家也要格外注意喔！

系统	★★★★★★
画面	★★★★★
音乐	★★★★★★
剧情	★★★★★★
操作	★★★★
耐玩	★★★★★★

鬼泣

□版本：1.00 □大小：330kB □费用：8元 □平台：Java
□类型：RPG □下载方式：编辑短信981537发送至10658899
□推荐玩家：喜欢RPG及“鬼泣”系列的忠实玩家



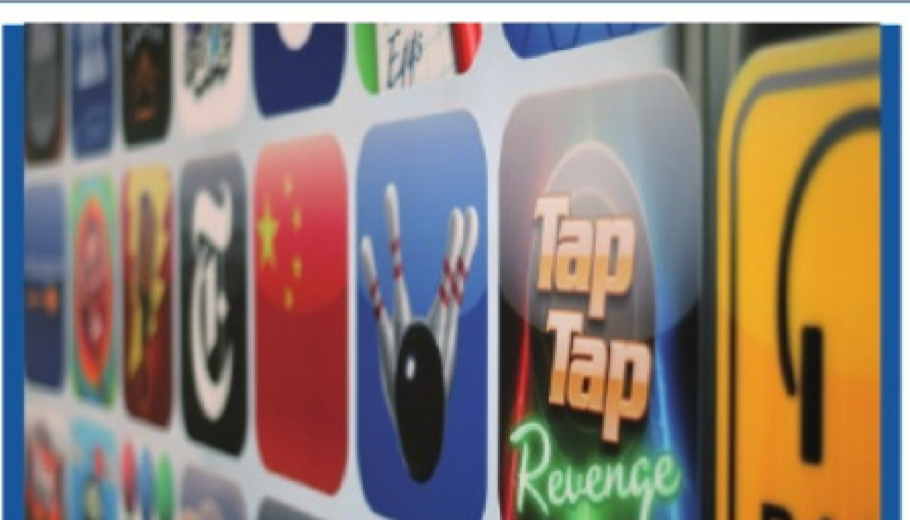
《鬼泣》是CAPCOM在PC平台上开发的最受欢迎的动作游戏之一，游戏以《神曲》为灵感，故此我们在游戏中可以领略到各种中世纪的建筑。该作为CAPCOM正式授权，是其在手机平台上推出的同名作品。该作的画面很有特色，虽然显得有些灰暗，但正符合了文艺复兴时期的《神曲》那种从地狱悲剧开始的旋律，游戏中的建筑大部分也采用了文艺复兴时期的巴洛克风格，从这点可以看出该作在细节之上格外用心。另外游戏的战斗节奏感很好，打击感也不错，攻击键配合上下左右方向键时，还会让主角使用出十分特别的招式。除此以外，玩家在战斗过程中还可以获得能量值，这是强化武器的必备物品，一定不要忘记拾取。





点评：作为一款知名的动作游戏，《鬼泣》手机版的画面依然有着不错的表现力，敌人的外形也和PC、游戏主机上保持了很大的相似度，该作尤其适合喜欢该系列的忠实玩家。

系统	★★★★★★
画面	★★★★
音乐	★★★★★
剧情	★★★★★★
操作	★★★★★★
耐玩	★★★★★★








序幕刚刚拉开

十周年回顾专题之手机平板篇

■广东 狂奔鸭
北京 墨汁做寿

移动通信在这20多年的发展中，给人们的生活带来了巨大改变，甚至可以说完全颠覆了人们几千年来熟知的生活方式。而作为其终端设备的手机与平板电脑，应用在它们身上的技术更迭与发展已不应用“巨大”来形容，如果说电子产业行驶在平稳高速的快车道，那么它们的变革应该算是搭上了火箭般直冲云霄。

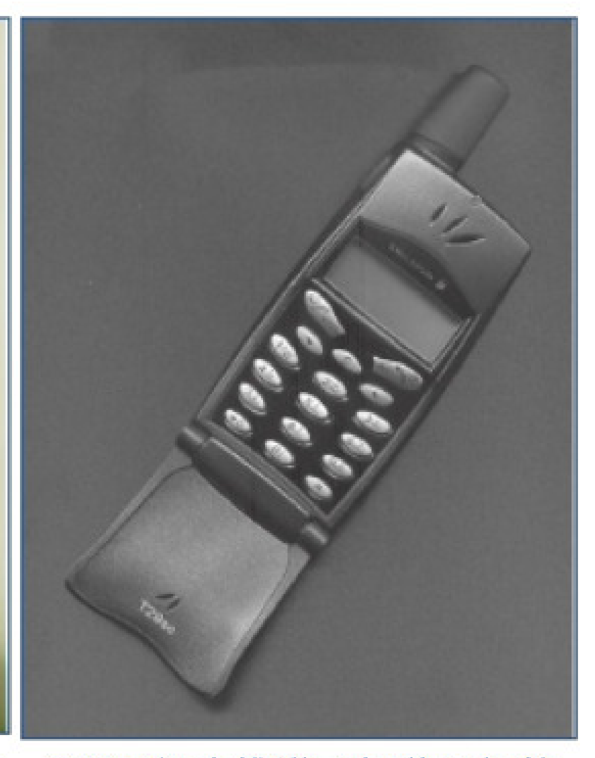
从富人们手中的奢侈品到现在人们生活中的必需品；从体积巨大的“砖头”到轻薄时尚的玩物；从数万的天价到随处可见的数百元产品；从使用功能单一到智能化和甚至终结许多电子产品（见十年回顾之数码播放设备篇），通讯终端和个人数字助理的概念已远不能诠释这些终端产品及其用途。使用得当是便携智能终端，让您的娱乐生活得心应手；不得当的话，借用电影中的一句话：“这不是手机，是手雷！”

○十年之前，手机发展方向已明确！

简单回忆下，在十多年前手机还被列为稀罕物与奢侈品时，运营商也没有现如今电信、移动、联通之分，我们熟知的移动通信产品仅有显示简短文本信息的BP机（就是传呼机，年轻的读者们可能都已经不知道了）。当砖头一样的“大哥大”进入市场后，才算为人们打开了移动通信市场的大门，但当时国内能用得起的人还是极少，不仅终端价格昂贵，动辄万元以上，而且通信资费也高得吓人：入网费用、安装费用也要数千元，每月则要缴纳至少百余元的座机费，采取双向收费方式，每分钟实际费用1元（这是上世纪90年代初，大城市的普通工资也只有三四百元）。

好在90年代末期，体积大大缩小的数字式手机急速崛起，所谓的座机费、入网费也大大降低。1999年市场中，诺


大哥大在某些港台老电影中还可以见到


T29S极大推进了轻薄手机的发展

基亚的6610、3210、爱立信T29s、摩托罗拉V998，都具有一定的里程碑意义。诺基亚6610是当时第一款强调娱乐功能的手机，绿色的屏幕和软橡胶的数字键代表了一个时代，现在有很多产品还在延续类似的设计；诺基亚3210的外形设计非常有特点，至今诺记产品中也能看到它的影子；爱立信T29s则是市面上首款较为轻薄的机型，也是当年的旗舰机，小翻盖设计非常带劲；摩托罗拉V998造型稳定不失时尚，商务气息浓厚，成为许多老板的首选。有趣的是，在品牌意识尚未普及时，摩托罗拉、诺基亚和爱立信（现已成为索尼爱立信）已是许多手机用户或关注者张口即来的名字了，它们应该是最早被国内用户接受的数码产品品牌了。

●2000年–2002年，黑白单音、群雄纷争！



以8250为代表的那一时期诺基亚手机，外形设计都非常出色，让人忘记了它们常常采用同样的内部电路，只是换了外壳而已

新世纪伊始，手机市场开始了蓬勃向上的发展旅程。以现在的标准看，那时的高端产品与现在即将淘汰的小灵通差不多：黑白液晶屏幕、单音铃声与单色背光，5年内未有更新，厂商们吸引用户群体的方式很简单——“科技以换壳为本”“外形成就精彩”。

此时诺基亚占据了国内绝大部分的市场份额，在高、中、低市场全面开花，许多品牌还在拥挤的市场中寻找一席容身之所时，诺基亚已经在中国绝大部分城市设立了销售网点和售后服务部，赢得了绝佳的品牌形象。从绿色背光可以换壳的8210、3310到“蝴蝶”蓝光的8250，几乎每一年均会有1～2款经典的产品推向市场，让对手疲于追赶，衍生出的配件市场也养活了不少生意人。

摩托罗拉在2002年发布的V70引起了市场强烈震撼，也首次将概念式的工业设计融入至手机中。圆形的屏幕和180度旋转翻盖令无数用户痴迷，也引发了广泛的热议，哪怕在今时今日，V70的造型依然显得时尚另类。欧美厂商大举攻城略地时，韩系厂商三星采用奥运特许合作商的方式为自己的产品进行宣传，而且它发展的道路截然不同，SGH-800C、SGH-A288以丰富的曲线与柔和的色彩成功切入女性手机市场，奠定了品牌气质与市场营销手段，就在几年前很多老用户对三星的印象还是“女性手机”，直到它开始全面转向智能机。



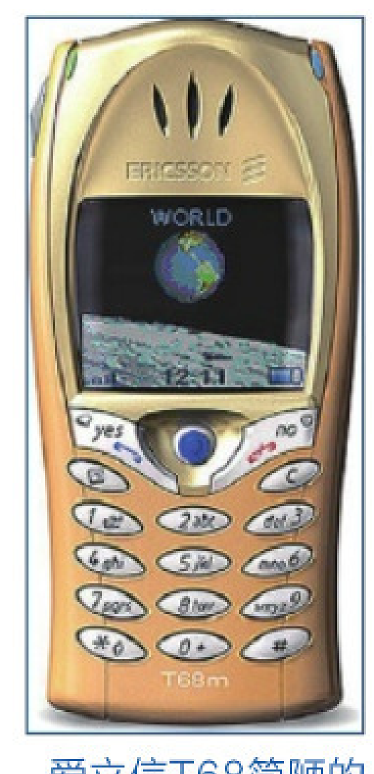
V70的设计可以说是惊世骇俗



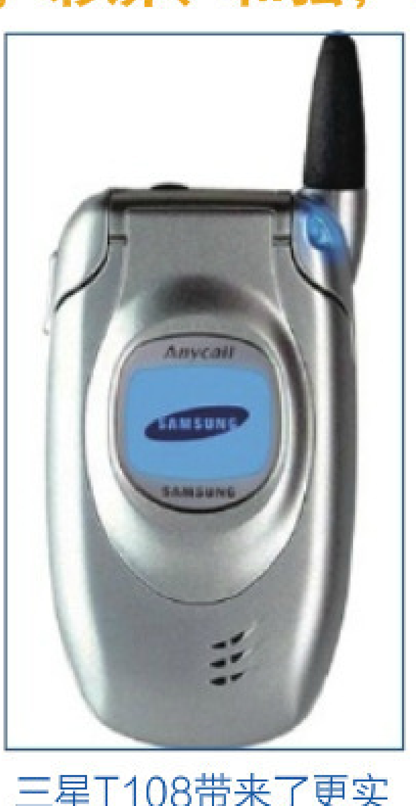
BP机是手机王霸之路上的第一个牺牲品

由于运营商的努力，手机在2002年初实现了短信通信功能，使用户在语音通话外享受到文字聊天的乐趣，也一举端掉了BP机的饭碗，曾经用寻呼机收信，再回拨的手机使用方式风光不再（手机拨打固话可避免双向收费，而一次寻呼和一条短信的价格基本相同）。寻呼台在短短的几个月内便销声匿迹，这是手机功能的首次重要拓展，已经颇显霸气。

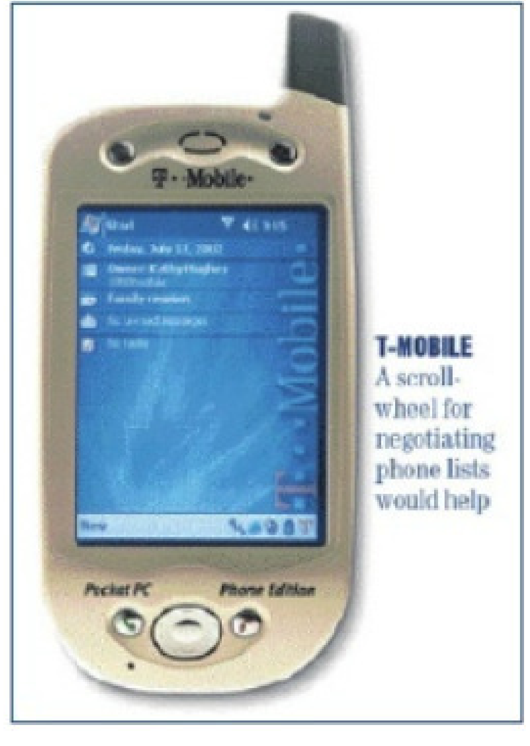
●2003年，彩屏、和弦，智能的开端！



爱立信T68简陋的彩色图像当时也让人惊艳不已



三星T108带来了更实用更细腻的彩色图像表现



T-Mobile的Pocket PC Phone Edition

第一款彩屏手机是爱立信2001年推出的T68，仅有256色显示能力，图像粗糙。随后三星T108的推出，为用户带来了全新的视觉体验，虽然其TFT彩色内屏仅有4096色显示能力及128×160的分辨率，但也统治了国内中高端市场很长一段时间，当然首次出现的16和弦铃声也为其增色不少。随后各手机厂商开始发力，全面迈入彩屏时代，也从此开始拉开了手机各项技术指标的大比拼。

作为老牌的智能手机操作系统，塞班开始进入实际应用阶段，诺基亚6600搭载了S60、而6610与7650则装载着S40操作系统，虽然初期的功能较为薄弱，且受限于运营商提供的服务，并没有完

全掀起智能手机的狂潮，但已表明了手机未来的发展速度。

值得一提的是T-Mobile的Pocket PC Phone Edition与Palm Treo 600，虽然这两款手机进入国内时间较晚，但在2003年已经是国外用户接触最多的智能手机产品，邮件和一些捆绑在内的商务功能时它们名声大噪，前者是Windows Mobile系统，后者则是WebOS的前身Palm OS（关于Palm和PDA的内容见插文）。

●2004年～2006年，向多能迈进！



外形很奇怪的诺基亚N-Gage

在商务应用成为中高端手机功能的一部分后，厂商们开始将触角延伸至其他可以接触的应用领域。诺基亚N-Gage虽然是款不成功的游戏手机雏形产品，但也为现在的手机提供了很好的发展思路。索尼在收购了爱立信手机事业部后，开始全面进军手机市场，利用手中掌握的数码技术，推出了K700、K750拍照手机及W800音乐手机，提升了手机的附加价值。

而N系列产品的出现，可以说是诺基亚在这几年最大的动作，不但改变了诺基亚一贯的命名规则，而且针对高端娱乐市场，功能表现几近完美，与其一同公布的E系列商务手机联手对市场进行了细致的划分。N70、N73不仅是明星产品，也是街头最为常见的智能手机。哦，忘了说，它们搭载的均是S60。



纤细精美的日系手机



摩托罗拉V3惊艳一时

在诺基亚和索尼爱立信如日中天的时候，摩托罗拉再次发挥了深厚的设计能力，刀锋V3纤薄的身段令人赞叹，刷新了手机厚度的记录，也牢牢占据了美国手机销售排行榜前列长达数年之久。

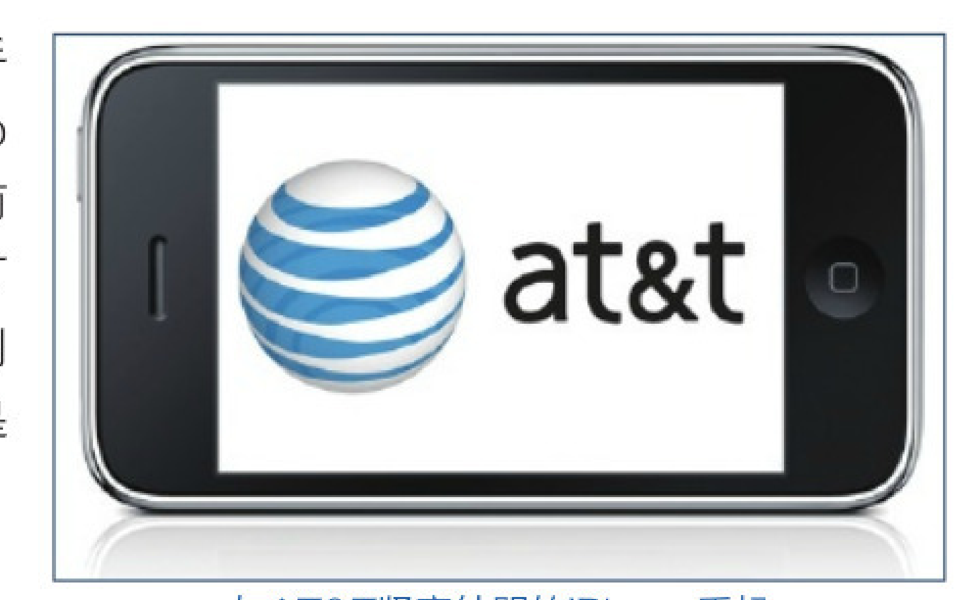
Windows Mobile系统的手机开始慢慢普及，不仅有T-Mobile、HTC助阵，就连华硕、Dell等也推出了相关产品，只是从严格意义上来说，它们更像是具有电话功能的手持电脑，而非多功能的手机。类Windows的操作模式让许多初次尝鲜的人适应了很久。

2004年，国内运营商加快了和国际接轨的脚步，开始为用户提供Web服务，这也是促进智能手机发展的重要原因之一。

在2006年左右，松下、NEC、三菱、京瓷等曾经让我们惊艳的日系品牌却纷纷退出中国市场，主因当然还是业绩不佳。那些在日本取得巨大成功的机型，在国内或者关注度不高，或者卖得不愠不火，无法支撑它们在国内市场的野心。同一时期西门子、飞利浦、阿尔卡特等厂商则是在全球业务收缩，同样逐渐从国内市场消失了。

●2007年～2008年，颠覆传统的新体验！

2007年中期，苹果发布了标志性的iPhone，一夜之间改变了智能手机的市场格局。虽然第一代iPhone缺少对3G网络的支持，只能通过Web发布应用程序。但苹果通过设备维持了强势的控制地位，而不是让运营商决定功能，为获取这样的控制地位，苹果5年内在美国本土只能与AT&T合作，这直接拯救了正在市场上节节败退的AT&T。因此早期iPhone系列根本没有SIM卡接口，在固件中内置AT&T的相应连接数据，这在以前是不可想象的事情，只不过喜爱它的外国用户必须用危险复杂的刷机方式，来支持本国移动服务商网络。



与AT&T紧密结盟的iPhone手机

苹果手机不仅拥有独特的iOS智能操作系统，还打造了App Store这样的软件购买生态圈，为开发者、手机使用者和厂商提供了一条便捷的沟通渠道和致富门路。丰富的软件会吸引更多用户的到来，大量用户的购买能力会吸引更多开发者，研发更多软件，而同时苹果从App Store抽得更多利润，手机硬件不再是唯一的赚钱渠道。在这样的经营理念下，iPhone成功了！它颠覆了以往我们使用手机的传统，将运营商的影响减少至最小，哪怕运营商不为用户提供这样或那样的功能，通过软件扩充，iPhone依旧是强大的产品，音乐、阅读、娱乐、办公无所不能。

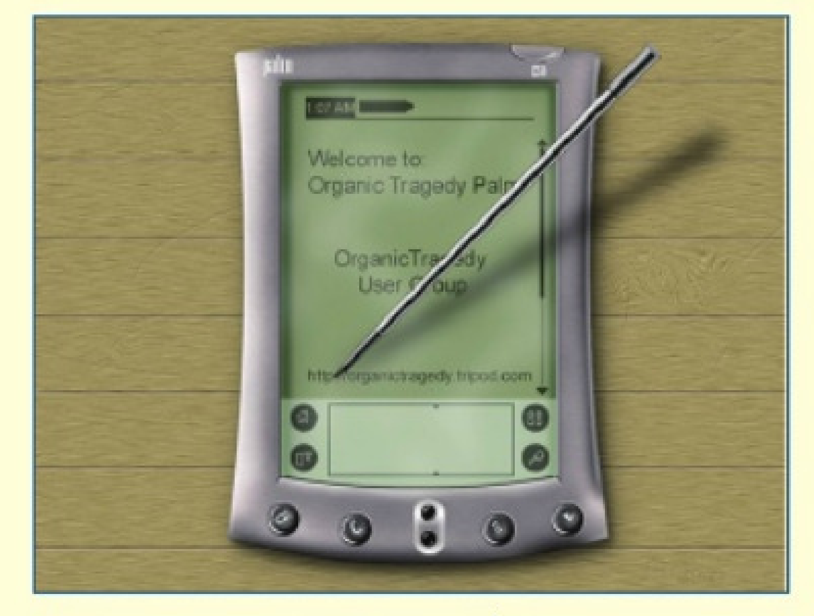
Palm与PDA——智能手机的父辈们

说起10年间的智能手机发展，就不得不提起PDA（Personal Digital Assistant，个人数字助理）。对新晋数码用户而言，当年的PDA其实外形和目前的主流智能手机很相近，但由于当年贫弱的硬件技术，这些产品的功能和性能都相当有限，但其创新的应用能力至今还是让“胖友”（Palm用户）等PDA玩家津津乐道。

目前认为第一部PDA应该是苹果1983年推出的“Newton”后期型号，其实这款产品的正式名称是“MessagePad”（也是个Pad哦），Newton这一非正式称呼来自其操作系统“Newton OS”，不过已经被广泛接受。Newton支持触控操作，并能手写输入（支持草书）、红外线数据传输、使用基于ARM架构的CPU，干电池供电。其实它开发的目的类似iPad，试图改变传统电脑的应用方式，拥有较大的屏幕和强大的处理器、较多的内存等配置，而它显然未能成功。在晚期Newton才转向了PDA应用。这一由当时的苹果公司CEO——John Sculley提出的概念现在看起来很不错，但遗憾的是同样没有成功，所以Newton很快就被苹果和广大消费者遗忘了。


连接键盘的苹果Newton

Palm PDA是由U.S. Robotics（其后被3Com收购，再独立改名为Palm公司）推出的产品，从功能上看与PDA型Newton很相似，但却拥有更出色的Palm OS操作系统。它需求的内存与处理器资源较少，并且有很多吸引人的能力，例如其英文简笔输入方式速度就快得惊人。Palm OS曾被IBM、Sony、HandSpring等厂商取得授权，使用在旗下产品中。

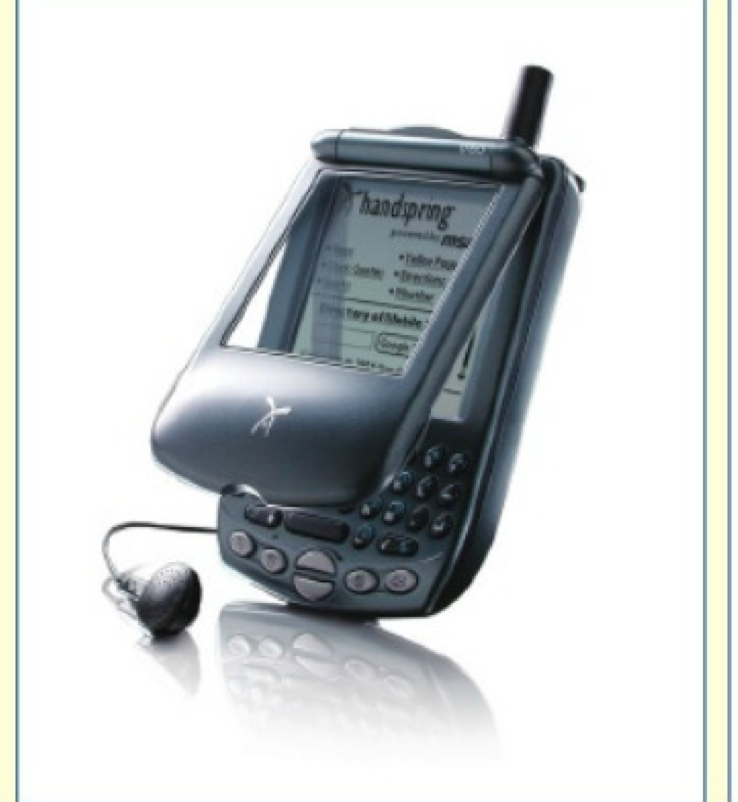


Palm Pilot系列PDA

进入21世纪后，Palm曾迎来了短暂的辉煌时代，但很快受到大量智能设备的冲击，其销售一路低迷，很多得到Palm OS授权的厂商相继停止了PDA业务，有趣的是，Palm OS后期被诟病最多的是其不支持多线程，这个问题熟悉吗？是的，它同样出现在早期苹果iOS系统中。

2003年Palm收购了另一家使用PalmOS的厂商HandSpring，它是从Palm出走的一些元老所建，此举颇有些让Palm重新统一的感觉，更重要的是获得了其Treo手机品牌。Palm其后把公司切割为两家，一家是专做硬件的“PalmOne”，一家则是专作OS与软件授权服务的“PalmSource”，后者试图通过吸引厂商加入对Palm OS的支持，建立稳定的掌上经济圈（Palm Economy），这一概念与各大手机操作系统规划有些类似。不过这些举措并没有阻止Palm销量下滑，PocketPC产品不断侵蚀其市场，好在Palm获得的Treo智能手机品牌却颇受欢迎，让Palm一直延续下来。

2005年9月9日，PalmSource被日本软件开发商爱可信（Access）收购，Palm则转而跟微软合作推出已经使用Windows Mobile系统（原PocketPC）的Treo 700智能手机，但宣布不会放弃Palm OS。2006年12月7日Palm果然重新购回了Palm OS 5的永久使用权及原代码。


2002年的HandSpring Treo 180智能手机


Palm Pre手机

2009年，沉寂多时，甚至多次传出死亡消息的Palm推出了名为“WebOS”的新版操作系统和相应的Palm Pre新机，反响相当不错，但它的推出晚了至少一年，苹果、微软、RIM以及新贵Google已将智能手机市场几乎瓜分完毕，它只落得叫好不叫座的下场。随即在2010年，Palm被HP收购。

Palm为PDA和智能手机带来的影响至今尚存，有些特性虽然并非其所开创，但至少是由它发扬光大，例如触控操作、手写输入、高续航力、友好易用、处理电脑标准文件的能力等。

搜索巨头Google也开始进军智能手机操作系统领域，2008年9月它联合HTC推出了第一款具有Android操作系统的手机G1（意指第一款Google-powered手机），不仅延续了HTC在智能手机OEM厂商中的地位，也奠定了Google以系统提供商成为手机领域引导者的身份。

面对来势汹汹的苹果与Google，诺基亚和微软等企业明显没有快速的转变思路，依旧用原有的套路按部就班的发布产品，但对消费者来说，相对于塞班那繁琐的证书认证系统和Window Mobile复杂的操作，便宜的MTK山寨手机和直接操作界面的苹果、Google手机更有吸引力。而在国内，一场新的变革即将到来，在这一巨大市场上，手机厂商的命运会有极大的变化。




App Store拥有丰富而颇具创意的软件


G1手机

●2009年～2010年，统治、侵蚀！

Palm借助Treo产品线成为智能手机最早的领导者，但很快就受到苹果和其他竞争对手的巨大压力，使它却无法研发出新一代产品。管理层的革新和一些高调从苹果挖来的人才最终催生了WebOS系统的Palm Pre。虽然Pre未能改变被HP收购的命运，但创新的WebOS让开发者可以通过HTML、CSS和javascript等技术发挥系统的能力。WebOS是继iOS、Android之后被广大分析师和评价家看好的又一智能手机操作系统，不仅因为它有着Palm的影子，还有着无限的可扩展性。

在2009年，市场变化最大的地方就是iPhone系列成为了最受欢迎的产品，虽然不是市场占有率第一的产品，但却是最赚钱的产品。之后是2010年HTC终于直接进入中国市场，多普达和HTC这两个品牌，不再直接代表着这一智能机大厂的行货与水货。

随着国内移动通信进入高速的3G互联时代，手机厂商面临着重新洗牌，摩托罗拉和索爱、三星地位快速下降，诺基亚以机海和优秀的传统应用能力勉力支撑，刚刚闯出点名堂的山寨手机在3G支持方面也遇到了大问题，HTC和苹果则快速崛起。


采用塞班3系统的N8手机

2010年下半年到2011年初，诺基亚成为手机迷们关注的焦点，塞班3系统高调亮相，与Intel联合开发的Megoo渐入佳境，但突然之间，诺基亚就宣布了与微软的合作，并宣布将加入Windows Phone阵营，虽然它宣布不会放弃塞班与Meego，但它们的前景无疑已经黯淡了许多。

2011年初，摩托罗拉、索爱、三星等大厂纷纷推出优秀的Android智能手机，几乎是一夜之间统治了智能机市场，与iOS形成双雄争霸态势。它同时还向着其他领域延伸，首先受到侵蚀的便是要求成本和功耗的上网本，接下来平板电脑也“不幸”中招（参见2010年10月上旬刊的《进化与扩张——从手机走向平板电脑的智能系统》）。但这里所谓的不幸只是针对微软而言，在使用各种版本Windows的平板电脑经过多年发展，始终没有起色的情况下，Android平板和iPad却被市场快速认可和热卖，让微软面子尽失，唯一的对抗手段就是让Win8支持ARM平台并不断推出“官方泄露版”。

手机在这10年中，从奢侈品转变为日常消费品，并快速普及。厂商也从高高在上转向讨好消费者，以更轻巧的机身、更多的用户体验、更丰富实用的功能吸引着用户，推动产品高速更新换代。现在的手机除基本的通话功能之外，还是多媒体播放设备、随身数码相机、高速网络终端、导航仪、电子书阅读器，甚至更多跟多。作为目前“终极”数码产品中的一款，手机在近10年的发展中有太多的悲喜剧，而本文所提到的，也只是10年手机发展中的冰山一角，因为它发展的速度太快，每天都会有新闻；因为它技术应用越来越全面，也让我们有着更多的期盼。在我们享受着3G网络随时联通时，HSDPA网络即将驾临，手机CPU、内存、显卡能力也再次提升，屏幕已经有裸眼3D功能，它已经成为了微型电脑掌控着我们的生活。技术的竞赛没有人可以预测，相信10年前谁也不知道今天的手机是这个样子，那么几年之后的产品又是如何呢？发挥想像并继续关注我们吧！

○老产品新形象，平板电脑篇

说起平板电脑这十多年的发展旅程，那真就如过山车一般跌宕起伏，风光的时候威风八面，落魄的时候差点被舆论压死，是什么造成了它当年的窘境？又是什么铸就了今日的辉煌？让我们首先从它的定义开始说起吧！

从官方给出的定义上来说：平板电脑是一种小型，便于携带的个人电脑，它是以触摸屏幕作为基础的输入设备，通过触控笔或手指进行操作，而不是传统的键盘与鼠标。那么由此衍生出的产品会具有3种常见的形态：纯平板型，只配置了一个屏幕的平板电脑，它可以通过无线技术或外部接口连接键盘及其他外设；可旋转型，简单点来说就是安装了可旋转液晶屏幕的笔记本电脑；混合型与可旋转型类似，但由于屏幕可拆卸单独使用，各方面表现介于纯平与旋转之间。


典型的早期平板电脑

以上我们可以了解到，平板电脑初期的发展是以笔记本电脑为原型，进行深层次的硬件与软件改造来的产品，所以在初期，也就是2000年左右的时候，平板电脑的各方面表现并不尽如人意。体积、重量、运算能力、续航时间等，均无法与笔记本电脑竞争，偏偏价格上还超过笔记本许多，这就造成了它曲高和寡的境地，需求有限致使其在诞生时便面临着叫好不叫座的情况。

●2000年～2010年，短暂的辉煌与长久的沉默



Windows Tablet PC专用操作系统

最初的平板电脑倡导者与推广者，这也许是一个现在让大家很惊讶的名字——微软，它不仅推出了Windows Tablet PC专用操作系统，还为硬件厂商研发了原型机作为开发模板，虽然有许多厂商投身其中，康柏、惠普、东芝、优派均在第一时间推出了相关产品，但是它们与微软都没有考虑到一个问题，就是用户究竟用平板电脑来做什么？平板电脑应该具有什么样的功能？因此就像前面所说的那样，初期的大部分平板电脑厂家选择了在笔记本电脑架构安装触摸旋转屏的方式。

沿用笔记本电脑式的构架使早期平板电脑唯一的特点就是触屏和旋转体验，只有倾向于手写图画和对面商务演示两种用途对其有一定的需求，而且结构更复杂，价格更昂贵、重量更大。对绝大多数人来说，与其选用这种昂贵不便的产品，超轻薄的笔记本电脑岂不是更有吸引力？

很明显，初期的平板电脑带来的用户体验可以说是相当的糟糕。因此2005年平板电脑走到了最低谷，将死的论调被分析师、评论家翻来覆去的宣传，许多厂商也停止了产品的研发与生产，仅有几个厂商，如富士通、惠普等还在生产为商务人士准备的可旋转式平板电脑。Intel低功耗处理器与微软Windows 7操作系统确实又让平板电脑在市场中亮了一次相，但也仅仅是亮相，用户的接受程度还是非常的低。

●2010年，复活，Tablet or Pad？

随着苹果iPad及其追随者、模仿者、竞争者在2010年的蜂拥上市，平板电脑又一次成为了市场的焦点和消费者的最爱。

但到底是什么让平板电脑死灰复燃了呢？答案竟然是手机技术的进步。

当手机的CPU和显示芯片的能力达到了全新的高度时，新一代平板电脑开始从手机而非笔记本电脑中脱胎而出。苹果的iPhone和Android系统的各品牌手机产品首先获得了广大用户和市场的认可，然后根据从这些手机上取得的经验，厂商们开发出了移动能力至上的新概念平板电脑。更能说明这一带电脑特色的，大概就是更多的消费者和厂商习惯以更强调轻薄的“Pad”，而非原先的“Tablet PC”来称呼它


华硕Eee Pad


富士通Lifebook T901

们。所以我们也可以说Pad取代了Tablet PC，顶着平板的名号继续前进。

新一代平板电脑不仅轻薄便携，而且从目前已被证实高效易用的智能手机软硬件系统中发展而来，还有着人机交互界面友好、续航能力出色、性能足够且价格适中的特点。新的平板电脑更像个采用大型触摸屏的智能手机，避开了与笔记本电脑直接竞争这种尴尬的市场定位，而选择了互补与共存。

比较有趣的是，新一代平板电脑的定义其实并没有变，虽然内在的“芯”和外在的“脸”已经是完全的不同了，但不同的用户需求依然存在，所以如华硕Eee Pad、联想乐Pad这样提供键盘的机型依然存在，像富士通Lifebook T901等旋转屏幕型的笔记本依然存在，并且还相当受消费者的关注和欢迎。

不过作为新一代的主流平板电脑，其来自手机的软硬件系统也造成了在很多应用中与智能手机的差距不够大，用户选择它们的理由不是它们“更强”，而仅仅是简单的“更大”，看中的是大屏幕在多媒体观赏、游戏操控，文件管理、操控能力上的优势。随着近期三星在折叠OLED屏开发上的突破，以更小设备携行大屏幕的梦想将成为现实，平板的这一优势就会成为“浮云”，唯一的优势大概就只有电池容量与续航时间了。

别样的味道——黑莓（BlackBerry）智能手机和平板

黑莓手机是指由加拿大Reserach In Motion Ltd（RIM）公司推出的一种无线手持邮件解决终端设备。严格意义上讲，黑莓这一品牌应该包含服务器、软件以及终端三大类别的Push Mail实时电子邮件服务。

RIM公司成立于1984年，早期推出的产品并非手机，而是真正的无线终端产品，外形类似传呼机，但拥有全字母键盘和更多的功能，可收发E-mail。因其使用了标准的QWERTY英文键盘，看起来像是草莓表面的一粒粒突起，所以得名“黑莓”。

其后RIM终端的形状逐渐开始类似现在的黑莓手机，但并未加入手机功能，直到黑莓6230（很像诺基亚的型号名）才正式支持通话功能，此时BlackBerry的标志也替代RIM出现在了手机上。

由于它独特的邮件推送（PushMail）等商务功能和为之优化的操控，深受很多企业级用户的喜爱。而其近期产品也开始着重娱乐体验，甚至最近推出的自有品牌平板产品，名称就干脆叫PlayBook。

2009年12月7日，RIM公司和神州数码在北京签署合作协议，神州数码将在中国分销黑莓智能手机。之后各大运营商也引入黑莓手机，今年5月全都开始提供相应通信服务，国内消费者终于能完整品尝到黑莓的别样滋味了。



早期黑莓终端


黑莓6230手机


黑莓平板PlayBook

总结：

平板电脑与智能手机被安排在本篇回顾的压轴篇章，不仅是因为它们目前的火热程度，而且随着近期包括游戏在内的大量应用明显转型。愤怒的小鸟们和植物僵尸笑傲游戏市场；硬件配置与同类相比可归为“半残”的任天堂各类游戏机大行其道；苹果专卖店蚕食从手机、游戏机到DIY配件的各级市场；移动互联与云计算联袂上演一场场大戏。

为了满足移动互联的要求，各种经典数码、个人计算平台也都不得不准备着转型，是追求操控和图像性能的游戏机？为移动设备提供存储和格式互转的服务器？还是索性把一切都交给云服务？

也许在不远的未来，经典个人电脑之后，经典的平板电脑、智能手机、游戏机等都将走向坟墓，由智能移动通讯终端和家庭终端的搭配来安排和实现我们的数码化生活，这一天也许很遥远，也许就近在眼前。

21世纪的第一个10年过去了，我们很怀念它，但我们更憧憬下一个10年带给我们的惊喜与震撼。P



置之死地而后生
数据恢复也玩心跳

新疆 老社
北京 Cherry

数据是电脑的灵魂所在，对用户来说，远比可以用金钱价值来衡量的各种硬件重要得多。但其存储的环境实际上仍是相当“恶劣”的。从物理层面上讲，硬盘上薄薄的磁涂层和在其上以每分钟数千转速度飞驰的磁头（以磁盘直径3.5英寸，约合8.89cm计算，磁头在最外圈的线速度达到120km/h左右），或是轻巧脆弱的晶体管flash存储器，都让人对它们的安全捏一把汗。从数据结构上看，含有磁道、柱面、扇区、簇，以及分区、文件等核心结构数据的分区表也同样并没有那么可靠。所以存储设备中物理或软件的损坏损失是非常常见的，一旦出现了这种情况，我们怎样才能保护和恢复重要的数据呢？下面是一位朋友的两次亲身尝试，与一般的数据恢复过程不同，堪称惊心动魄，都是一种“置之死地而后生”的方式，但效果很不错。

一、用PTDD工具使WinXP系统起死回生

单位电脑是WinXP系统，经常在网上下载资料，可能是因此遭受了病毒的攻击，某次电脑开机自检后，在屏幕上出现了“DISK BOOT FAILURE，INSERT SYSTEM DISK AND PRESS ENTER”的提示（**图1**），系统无法启动。从屏幕的提示来看，硬盘连接和识别没有问题，因此应该是系统引导文件遭到破坏，致使系统不能启动，由于电脑一直稳定放置没有进行过移动和拆卸，出现问题前也没有过掉电等问题，更没有异响等迹象，说明硬盘应该没有硬件损伤。

我们拥有Ghost系统盘，可以简单快速的恢复引导区和系统，大概只需要十来分钟就可以做完。但是该电脑的C盘中存有重要文件，这样重做系统会使XP桌面上的文件全部丢失，因此重做系统之前，需要给C盘中的文件做个备份。于是就用Ghost系统光盘重新启动电脑，选择WinPE系统（**图2**），希望



图1：硬盘识别没有问题，但无法启动



图2：用光盘重启后选择WinPE系统


图3




图4

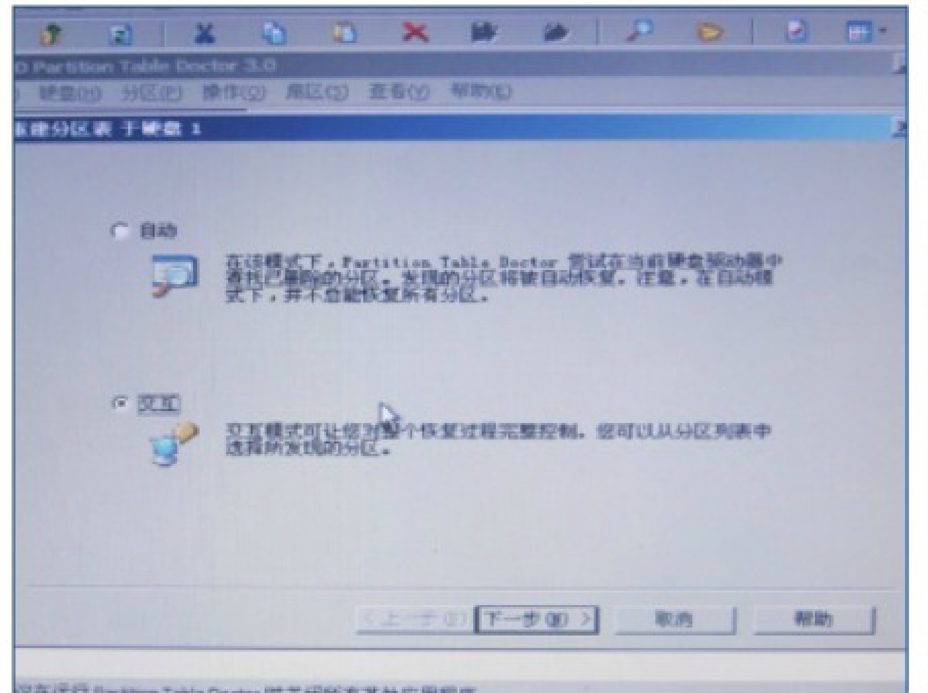
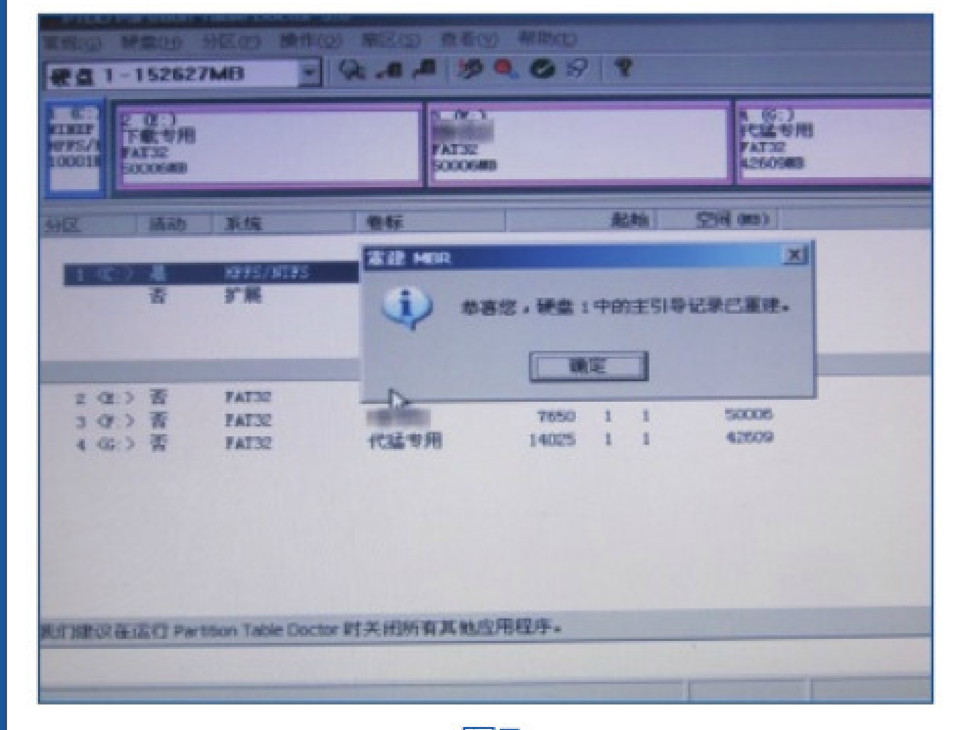

图5

图6


图7

在WinPE环境下转移C盘中的文件。然而，打开“我的电脑”后，竟然只有一个虚拟硬盘B，而其他的磁盘分区都不复存在，这时我们才感到问题的严重性，难道C盘中数据真无法挽救吗？把硬盘拆下来，挂到别的机子上也许能设法读出数据，可又太麻烦了。还是想想有没有其他招，最好能用软件解决。

在用系统光盘启动时，发现里面有个磁盘分区工具PTDD，决定试用一下。再次用该光盘启动，进入磁盘分区工具PTDD选项（深度和雨林木风的Ghost盘中都有该工具），打开分区主菜单，选择“重新测试表面”（**图3**），弹出错误对话框，询问是否要修正错误，单击“是”（**图4**）。然后，进入“分区”→“重建分区表”，弹出“重建分区表 硬盘1”的对话框，点中“交互”单选框（**图5**），单击“下一步”操作，所有的磁盘分区都已出来了（**图6**）。根据以往的经验，到这一步，重启电脑应该可以，然而事与愿违，还是不能启动。

再次使用PTDD工具，单击“操作”→“修复引导”弹出 “重建MBR” 对话框，单击“确定”，提示系统修复完毕（**图7**）后退出光盘，用硬盘启动。久违的Windows窗口缓缓出现，打开我的电脑，查看文件，没有问题。

这次的实践，不仅对硬盘和分区起到了起死回生的效果，保全了磁盘数据，而且还恢复了系统启动能力，PTDD不愧为系统恢复的一剂“神丹妙药”。

PTDD 分区表医生简介

PTDD（Partition Table Doctor）翻译成中文就是分区表医生，它是一个功能强大易于使用的磁盘工具软件。病毒攻击、软件故障、误用Fdisk或分区魔术师造成的分区表、引导扇区丢失或损坏，都能使用它恢复数据。该软件有3个版本：个人，无限和技术员。

这款磁盘工具软件能自动检查硬盘分区表，修复分区表错误。它可以设置分区表的每个参数、查看活动分区、编辑分区、扫描分区、备份分区、重建MBR（Master Boot Record，主引导记录）、设置硬盘口令、编辑扇区、复制扇区等。因为有如此强大的磁盘编辑功能，常常被集成在启动光盘中。目前其最新版本为PTDD 3.5，而PTDD 3.0在用户中应用较为广泛，是WinPE的重要应用工具。其主要作用当然就是本例中的磁盘引导修复，用该工具还可以轻易恢复删除和丢失的分区，另外如果操作系统不能正常启动，它还可以创建紧急启动盘或可启动光盘。

二、U盘提示“驱动器中的磁盘未被格式化”的数据恢复

同事的U盘昨天还是好的，今天打开后就提示“驱动器I中的磁盘未被格式化”，换了台电脑试了一下仍然不行。因为U盘上有重要数据，不能进行格式化操作。按照以往的经验要查看U盘的属性，于是就在“可移动磁盘I”上右击打开


图8：“RAW”文件系统常用来标识被破坏无法识别的磁盘系统



图9

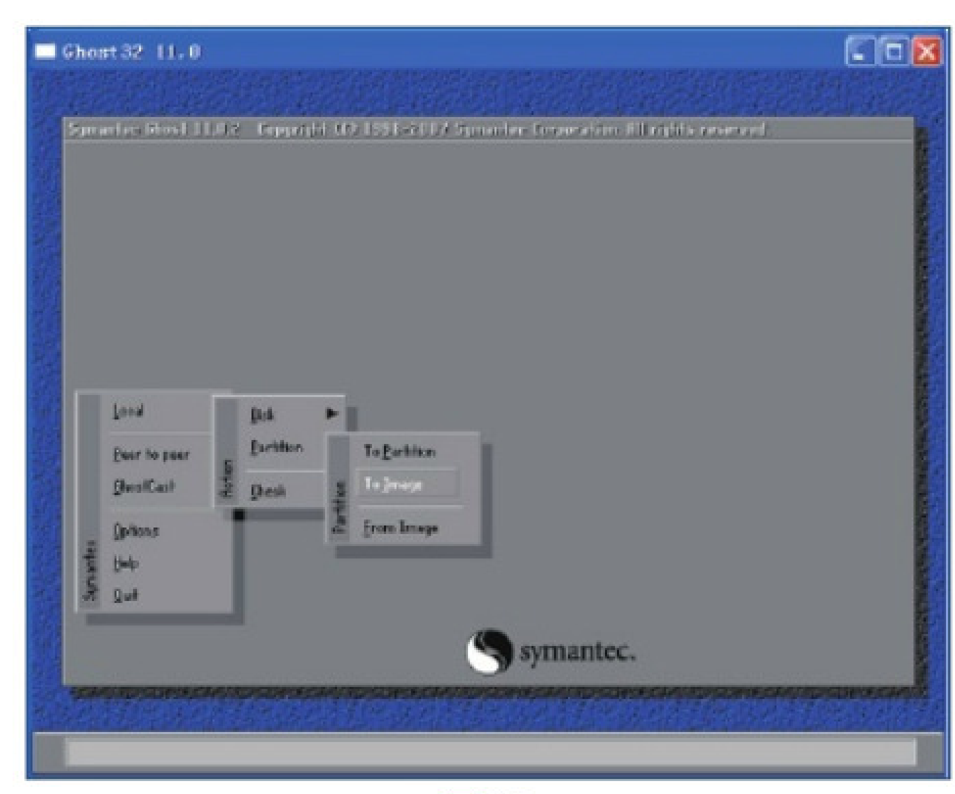


图10



图11

属性菜单，在“常规”选项中发现U盘的文件系统不是FAT格式，而是RAW格式。而且磁盘容量也变成了0字节（**图8**）。

在网上按关键字进行搜查索，提供的方法很多，但大多数是修复U盘的操作，对数据恢复方面涉及的较少。依照网上的办法，下载WinImage工具，对U盘数据做个镜像。然后用虚拟光驱工具把刚才做好的镜像文件加载为新的磁盘，查看该磁盘看到在盘符上有个“问号”的标识，接着打开这个新的磁盘，还是提示磁盘未被格式化。又用另一方法，使用“EasyRecovery”工具中的“高级恢复”，U盘容量被正常识别，但盘符变成了“未确认”（**图9**）。

对U盘进行数据还原，虽然找到了一些文件，但全被改名所以无法识别，此办法也行不通。

快到黔驴技穷的地步了，头痛！忽然想到“EasyRecovery”工具中有个“格式化恢复”不妨试试。为确保万一，先对U盘进行备份。打开Ghost32 11.0，在Ghost32界面处依次单击“Local”→“Disk”→“To Image”（**图10**）。

选择2号驱动器（即U盘驱动器），单击“OK”后，在“File to copy image to”界面中输入要保存的路径和文件名，单击“Yes”,大约3分钟就完成了备份。

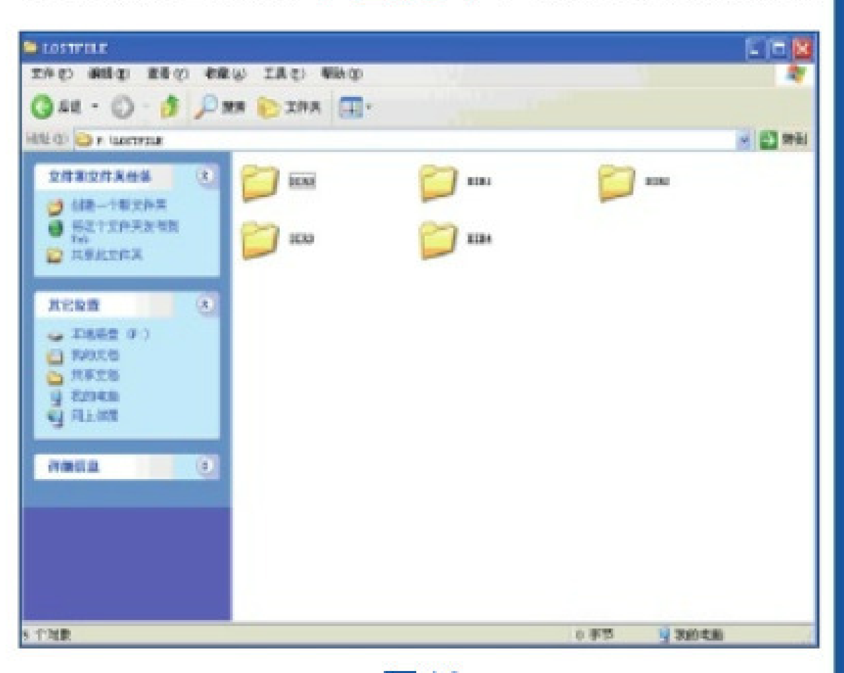
接着对U盘进行格式化操作，在“可移动磁盘I（U盘盘符）”处右击，选择“格式化”，把“快速格式化”给选中，单击“开始”按钮进行格式化操作。格式化后，运行“EasyRecovery”程序，依次打开“数据恢复”→“格式化恢复”，在左侧“I盘”单击后，进行“下一步”操作。

然后在另一界面下把“我的驱动器”选中，单击“下一步”，在“恢复目的地选项”处选择要恢复的路径（**图11**），完成操作后，恢复的文件会复制到设置的目的地（**图12**）。



图12

等文件全部复制完毕后，打开我们使用的恢复目的地文件夹（笔者设置的是F:\LOSTFILE）查看数据，U盘里的文件全都在（**图13**），且文件格式和文件名也正确恢复。打开其中的一个文件，文件可以打开而且没有错误。


图13

至此，U盘数据恢复完成。在这个恢复过程中，笔者反常规操作，把磁盘给格式化了。目的是为了使用“EasyRecovery”中的“格式化恢复”功能，虽然操作有些危险，最终还是把数据给恢复了，而且还可正确识别文件，比有些反删除软件恢复的古怪文件名好得多。

总结

在两次数据恢复中，我们都判断硬件没有任何损坏，因而数据恢复的重点放在了数据结构的恢复上。并且首先采用的都是比较保守且简单的方案，只有在这些方案无法获得成功的情况下，才分别采用了重建分区/引导数据和格式化的方式，好在都获得了不错的效果。但需要注意的是，这都是无奈的最后选择，因为与之前的“保守疗法”相比，一旦失败，数据就更加难以恢复了，可以说我们这时“玩的就是心跳”了，读者朋友们还是要慎用，最好像例2这样，备份后再使用这些方法。

头牌新闻

巅峰之作，华丽再现——三菱电机高端液晶显示器登陆中国

■本刊记者 魔之左手

近日三菱电机在北京召开了“巅峰色·影——三菱电机与神州数码签约暨新品发布会”。发布会上，三菱电机隆重推出4款高端液晶显示器MDC241GP、MDC241GS、MDL231UV和MDL231CV，为三菱电机重返中国显示器市场拉开了序幕。4款产品的亮相，填补了中国高端液晶显示器市场的空白，以满足高图像与影音显示需求的发烧友、游戏玩家、摄影爱好者、设计及印刷行业人士。同时，三菱电机正式签约神州数码，神州数码将作为三菱电机液晶显示器中国内地独家总代理商，双方强强携手为中国消费者提供高品质的产品与完整的服务，三菱电机空调影像设备（上海）有限公司影像业务部总经理村上满先生、神州数码控股有限公司副总裁兼消费战略本部总裁王华茂先生出席了本次发布会。


三菱电机与神州数码的负责人签署合作协议

此次发布的三菱显示器新品采用MPⅢ引擎、GIGA Clear超解像技术、DiamondColor Match！色彩管理软件等诸多三菱电机自创的尖端技术，实现了色彩管理简便、色彩还原精准、无拖影等效果。值得一提的是，三菱电机为帮助专业用户精准管理图形色彩，贴心推出“钻石芯”专业校色服务，特地为两款专业图形显示器的用户免费提供一次上门校色服务。为保证服务质量，目前仅在北京、上海、广州、南京和杭州5个城市提供服务，未来计划扩展至其他地区。P

硬件店

飞利浦微型投影机上市

飞利浦微型投影机新品上市发布于近日在北京举行，飞利浦授权品牌萨基姆通讯公司正式宣布全新系列飞利浦PICOPIX微型投影仪（PicoPix 1020，1230和1630）上市。它们轻薄，实用，娱乐性强，将提供给用户完全自由的投影应用。该投影仪均采用LED光源，最大投影面



积80英寸，分辨率800×600。其中PicoPix 1230和1630最高亮度达到30流明且带有内置电池，PicoPix 1020最高亮度为20流明，采用USB接口供电。最高端的PicoPix 1630还带有2GB内存并集成MP4播放器，可进行独立播放。

罗技摄像头C170/C110上市

罗技近日发布了两款摄像头：C170和C110，这两款产品走的都是亲民路线，让广大用户有了更加丰富的摄像头购买选择，拥有更加精彩的视频分享体验和沟通体验。罗技C170和C110都采用了流线型设计，用户可以轻松地





搭配任何笔记本电脑或台式电脑使用。内置降噪技术可以提供清晰流畅的视频通话质量。C170及C110均采用水晶技术，利用先进算法的为用户提供高品质的视频通话，视频录制和图像质量。C170/C110最高分别可拍摄500万像素/130万像素照片（软件增强）。

微软蓝影鼠标再发新作

近日微软硬件在中国正式发布两款蓝影鼠标新品——微软舒适蓝影鼠标6000和微软舒适蓝影鼠标





3000。微软蓝影追踪技术结合传统光学引擎与激光引擎优势，让鼠标在具备精确定位的同时，可适应各类工作界面，无论在普通桌面、地毯，甚至床单上，都可以流畅运行。并且，有线设计也可进一步提高鼠标定位的精准性与可靠性。微软舒适蓝影鼠标3000侧面采用橡胶表面设计，其防滑网纹便于操控，可防止手掌出汗打滑而影响绘图效果。它还提供了3个自定义键，以满足用户不同的工作需求。舒适蓝影鼠标6000则提供了5个自定义键。其中侧面两个自定义键可以完美兼容Office 2010。

第八届“深圳知名品牌”评选结束

近日第8届“深圳知名品牌”颁奖典礼在深圳华夏艺术中心举行。这是深圳地区最高规格的颁奖活动之一，前7届评选出华为、中兴、招行、平安、迈瑞、腾讯等等371家深圳知名品牌，第8届又诞生了64个新一批的本土品牌——包括迅雷、七彩虹、雷柏等等IT类品牌，这些新的一批企业都处在细分行业的领军地位。 其中七彩虹荣获“深圳知名品牌”称号。

LRT推出iPad 2配件产品系列

伴随iPad 2在国内市场的正式亮相，著名iPhone/iPod/iPad配件代理商LRT（Leader Radio Technologies）也与Apple一起发力，推出iPad 2配件产品系列。这些产品分别来自LRT旗下的Bluelounge、Dexim、SwitchEasy、Twelve South、Element Case等多个国际知名品牌，涵盖底座、支架和保护外壳、蓝牙键盘等，能够使iPad满足更多使用需求、保护iPad免受外界伤害，同时还能丰富用户的应用体验，彰显用户的生活品味。全部产品均支持最新的iPad 2，绝大多数兼容第一代 iPad。



漫步者15周年感恩答谢以旧换新

为庆祝即将到来的15周年生日，漫步者于近日正式开启“庆漫步者十五周年，感恩答谢以旧换新”活动，以答谢全国用户多年来对其品牌的支持。活动期间，用户可将使用多年的指定型号旧音箱，在漫步者各级专卖店面抵价换购漫步者全新产品，折价范围为70元～500元。参与活动的旧音箱产品为漫步者精选的15款热销经典产品，具体名单及活动说明可在http://www.edifier.com/sce2009/web/change/dindex.php查看。本活动截止日期为6月26日。



网络帮

招商银行迅雷VIP联名信用卡问世

作为下载软件的佼佼者之一，迅雷是众多中国网民的下载首选，迅雷的VIP账号也是其使用者最希望得到的。拥有VIP账户的会员，可以得到独享的高速下载通道，另外其离线下载功能也可使冷门资源下载速度慢、部分网络资源下载限制多、下载挂机时间过长等问题得到有效解决。在不久前，迅雷与招商银行联手推出了招商银行迅雷VIP联名信用卡。即日起，招商银行迅雷VIP联名信用卡将为持卡人提供“高速下载、高清大片抢先看、优惠折扣以及五星级用卡体验”的打包服务。招商银行迄今已发行了包括MSN、QQVIP联名卡、开心卡、魔兽世界、完美游戏、久游网联名卡等一系列网络应用联名卡产品。就此次与迅雷网络的合作也是其深化族群经营，精耕细作的又一举措。



诺基亚Ovi商店更名为Nokia

2011年5月16日，诺基亚宣布将旗下的“Ovi在线商店”改名为“Nokia在线商店”，此举应该是受到Apple的“App在线商店”的启发，通过公司名与在线商店名称的整合，突出品牌特征、强调品牌吸引力。本次改名在全球市场的过渡将从今年6月开始，持续到2012年底。“我们决定将我们的在线服务品牌的名称由Ovi改成Nokia，是为了在同一个品牌名称下，统一我们的服务品牌标识。我们将重新振兴Nolia以及统一我们的品牌构架”。诺基亚市场总监Jerri DeVard表示。

晶合快评

“推送”的极致——嘿嘿！我们终于占领了用户的桌面

■晶合实验室 小白

“开放的互联网，你准备好了吗？”

以上是腾讯宣传“Q+”时用的一句口号，听起来颇有底气，似乎这真是一个能改变互联网的产品。那什么是“Q+”，“开放”又是怎么一回事儿呢？看了网上铺天盖地的新闻稿，又看了他们的宣传视频后，笔者突然明白——这果然是腾讯的“必杀技”，一旦“Q+”成功，从今以后再也不会有哪家公司敢与腾讯争锋了。“Q+”就是与腾讯QQ捆绑在一起的软件，用户点击QQ中的一个图标就会启动它，从而进入另一个虚拟的“桌面”，它的界面风格很像WebQQ。这个“桌面”已为用户默认添加了一些软件应用、网站链接，用户还能访问内置的“商店”，添加其他应用。进驻“商店”的软件、网站就是腾讯的“合作伙伴”了，所以“开放”是对合作方而言的，即腾讯允许他们利用QQ进行推广，通过QQ恐怖的推广能力将产品、服务迅速铺满网络，让用户得知并引导用户使用。如果难以想像“Q+”的样子，现在可以下载另一款同类软件试试，它已存在了一段时间，名为“360安全桌面”——是的！该软件的厂商就是之前和腾讯斗得不可开交的奇虎，他们也看准了这个概念，甚至起步更早一些。

奇虎和腾讯都是业界的佼佼者，它们共同的特点是拥有大量用户，而且基本是不太懂电脑技术，却又喜欢玩电脑、热爱网络的普通网民，这些人造就互联网企业的一夜暴富神话，“用户为王”在行业中也已是不争的事实。不管我们是否认可其成功方式，现实是两家公司都有无比的人气、数以亿计的用户数，奇虎通过免费杀毒软件积累大量用户，腾讯则依靠QQ几乎占领了国内全部的即时通讯软件市场。当控制着这么多的用户时，除了想方设法别让他们投靠竞争者外，总得有一些新东西留住他们，并能让自己赚到钱，最好还要让企业百尺竿头更进一步，向着行业中的上游再迈一步。因此笔者认为，他们的终极目的是完全统治互联网，是真实的封闭、最残酷的竞争和掠夺，而不是虚假的开放和所谓更公平的机会，因为他们的选择不会给竞争者留下任何超越、替代自己的可能，而且一旦在上游掐住了资源的命脉，下游厂商必然会对自己言听计从，老老实实地进贡纳宝，这是非常符合常理的事，谁不想要个金饭碗呢？



正义的使者小白

在“如何留住用户”问题上，可能还是苹果的iOS给了两家灵感。苹果的产品之所以在国内也大受欢迎，很大一部分原因是其系统使用起来非常简单，用户无需了解系统的文件结构、工作原理，没有任何麻烦的分析、理解、确认过程，只要拿来用就好了。所以不论是“360安全桌面”还是“Q+”，它们开发时最关注的就是用户的接纳度，如果你使用过就会发现，他们确实做到了所谓的“智能”和“人性化”，也就是普通用户所喜欢的“容易”，普通用户会尽量避免额外的学习新知识，他们有自己的生活，计算机、互联网对他们来说更像是生活中的玩具，他们的兴趣是玩，而不是学习电脑技术，所以那些几乎无需学习，却能体验到计算机、互联网带来服务的产品都得到了用户的喜爱。我们甚至仅从一条就能看出他们对用户的宠爱——“360安全桌面”中双击被取消了，一切都是单击，用户一天可以少点多少鼠标？

而在“争做上游”上，两家的态度也和苹果类似，都是通过建立“市场”，然后以类似“收租”的形式赚取利润。苹果采取的方式主要有销售分成和植入广告，前者在国内获得的效果并不好，后者渐渐成了许多国内开发者的选择。在市场大环境的限制下，奇虎和腾讯不会天真地期望普通网民为软件买单，不难想象，一切费用都会最终转嫁到实力不强却又非常渴望自己产品迅速得到推广的厂商那里，对一般用户来说这依旧是件好事，只是不知免费大餐能吃到何时，我们也不能预计这对那些有创意和决心，却又无财力的中小企业及一般开发者有怎样的影响，他们还会将有限的资金花在追求传统意义的品质上吗？这和游戏业有些类似了，不少被骨灰级玩家认为是有内涵、有实力的神作，销量上却比不过无趣、无创意的休闲游戏，哪怕是人见人恨，毫无诚意的吸金网游，也一样有大批的用户支持、喜爱。对这些玩家来说，这些网游就是最好的，如果开发商一不留神，把作品上升到了更高层次，就需要玩家拥有如艺术家一般的欣赏眼光，那实在太难、太麻烦、太遥远了。

“我真害怕它们会成功，但我知道它们一定会，而且会是那么的自然和理所应当……”这是笔者使用过“360安全桌面”后的感受，作为一个有些“技术流”的玩家，我真的很难欣赏它们，不过若有机会，我还是会为我的亲朋好友推荐，那会让他们的生活变得更容易，满足他们的需求。总结下来，这很可能是由国内互联网上占有统治地位的公司发起的，一次改变用户使用习惯的“革命”，他们将产品直接“推送”给用户，彻底控制了用户的桌面，让他们看见应该被看见的，并用安逸和便捷彻底泯灭他们去寻找更好存在的动力，这或许真的会改变互联网的未来。P

漫画作者：SUNS

亿田游戏



俗话说，兵马未动，粮草先行。每次征战前要注意粮草是否足够，满兵出战，粮草只提供征战前兵源，征战时不消耗粮食。一定要满兵出战。新手保护期内15级以内是不消耗兵的，玩家15级以前不用考虑兵源消耗和粮食消耗。玩家过关以后不要着急迁移，稳定发展才是王道，免费玩家尤其如此。首先装备强，武将等级高，可以越级打怪，军功奖励高很多，而后期靠军功才可以快速发展。其次10级以上地区可以抢良田、劫银矿、征服臣子、出国对战、为国争光，都是限制在10级以内的玩家。装备和等级强悍，才不容易被欺负。建议在卧龙岗的新手地区，司银升级到4，商店到9。然后就是强化装备和武器，2件1级武器，2件1级装备，全部强化到9（多花1小时时间，100%成功）。副将2人可以升级到7～8级，主将到9级。住宅升到9级，等迁移到高级城市，发展到后期建设完主体建筑以后，主城到15级时候再升级住宅，然后开始征收银币才比较划算。这样可以节约大量金币和时间。

1～10级场景：千里走单骑

这张地图上共有20支部队，黑色的都是普通部队，绿色的是精英部队，红色的是主将部队，按出战顺序分别为：前卫军1、前卫军2、董承、先锋卫兵1、先锋卫兵2、先锋卫兵3、吉平、吴子兰、王子服、中卫军1、中卫军2、中卫军3、中卫军4、孔秀、韩福、卞喜、王植、秦琪、胡班、周仓。

首先招募齐3名武将，阵型无所谓，然后按顺序打即可。

1.把武器强化到2，先打前卫军1（1级，可获得0军功）、前卫军2（1级0军功）、董承（2级1军功），基本没难度，随便过。

2.把武器强化到5，买1级皮甲，打先锋卫兵1（3级1军功）、先锋卫兵2（4级1军功）、先锋卫兵3（5级2军功）、吉平（4级3军功，高概率得皮甲）、吴子兰（5级4军功）。

3.把武器强化到6，刷军功武将到4级，打王子服（5级6军功）。

4.把武器强化到7，然后招募王子服，如果你的武将已经有3人，可以踢掉一个；点部队培养模式，强化武将；点布阵，选仙启阵法（9级以后有其他阵法），武将可以选择上阵下阵。如果放弃武将，需要选下野，下野以后再招募要花钱的。另外别忘了给新招募的武将买把1级武器和衣服。

5.强化武器，至少2把武器全部到7级，打中卫军1（6级2军功）、中卫军2（7级2军功）、中卫军3（8级3军功）、中卫军4（9级3军功）、孔秀（6级4军功）、韩福（7级5军功）。

6.强化装备，至少2件装备强化到4级，武将等级6级，打卞喜（8级6军功）、王植（9级7军功）、秦琪（10级8军功）、胡班（8级9军功）。

7.强化装备，至少2件装备强化到7，武将等级6～7级，打倒周仓（10级12军功）。


千里走单骑场景


战蒋门神


逼上梁山场景


对阵潘金莲

至此主线任务完成，全部NPC都杀掉的话，可以点征战页面下边的领取奖励。迁移下一个区域，点世界，选择20级潼关区域。期间强化2件武器到7级，2件装备到6级，武将等级7级。

11～20级场景：逼上梁山

这张地图上共有29支部队，1支军团部队，军团部队需要组队才能完成。按出战顺序分别为：前卫军1、前卫军2、前卫军3、李鬼、曹太公、先锋卫兵1、先锋卫兵2、先锋卫兵3、先锋卫兵4、富安、高衙内、陆谦、精英军1、精英军2、精英军3、精英军4、精英军5、梁中书、何涛、王伦、中卫军1、中卫军2、中卫军3、中卫军4、蒋门神、张团练、张都监、潘金莲、西门庆、招安军团。这个地图开始有了难度，曹太公、陆谦、潘金莲、西门庆，一个比一个难缠。

1.至少2件武器强化10级，至少2件装备到10级，武将9级，打前卫军1（8级3军功）、前卫军2（9级3军功）、前卫军3（10级4军功）、李鬼（10级8军功）、曹太公（10级12军功）

2.升级司天到10级，仙启阵法到2级，招募曹太公，阵法界面里面让曹太公排在主将后边保护，王子服在左边辅助。军功升级曹太公到8级，可以给他买点装备，升级后的马给主将带，披风有条件每人一件，不带也可以，最好的武器给曹太公。打先锋卫兵1（10级4军功）、先锋卫兵2（11级4军功）、先锋卫兵3（12级4军功）、先锋卫兵4（13级5军功）、富安（12级9军功）、高衙内（14级11军功）、陆谦（15级18军功）。

3.下个阶段基本没有太大变化，稍稍提升下武器和装备，不提升也无所谓，打精英军1（13级5军功）、精英军2（14级5军功）、精英军3（15级6军功）、精英军4（16级6军功）、精英军5（17级6军功）、梁中书（15级12军功）、何涛（16级12军功）、王伦（18级32军功）。

4.选择锲形阵法。首先解雇王子服，招募陆谦，用军功升级到9级，曹太公这个时候应该到了12级。把科技4项升级到15级，锲形阵法2～3级。然后选择锲形阵法，主将是陆谦，高攻的曹太公放在最后，根据攻击排序从上到下，从前到后，曹太公是最安全的。如果不用锲形，用仙启一样可以过去，不过需要运气，潘金莲加的振奋有失败几率的，还有加错人，多失败几次也可以过。而西门庆来说，带上陆谦开仙启阵，很容易就能过。

5.按照上边的布置，可以打中卫军1（17级6军功）、中卫军2（18级10军功）、中卫军3（19级15军功）、中卫军4（20级20军功）、蒋门神（17级13军功）、张团练（18级21军功，高概率得紫布甲）、张都监（19级30军功，高概率得君子剑）、潘金莲（20级40军功，高概率得月下美人）、西门庆（20级60军功）。

6.最后就是军团战（22级140军功，高概率得郾月），需要3～6名玩家组队才能过去，如果玩家都是15～20级之间的，那么最好6人，如果有30级以上的高玩来带，3人即可（3人为开战的最低人数限制）。偃月是个蓝色武器，每名参加战斗的玩家都可以得到。

剩余的时间就是刷军功和武器了，等级低的话军功多，军功可以用来给自己的大将升级。而君子剑和月下美人，以及做军团任务得到的偃月，都是属于蓝色武器，蓝色武器卖掉会得到很多钱，强化马、强化披风，一直到强化到优质4级，升级司银、司粮到12，商店、住宅到15。这些基础工作全部完成以后，就可以迁移到下个区域了。点开世界地图，选择荆州、长安、梁山这3个国家中的一个，和你的公会一起征战天下，在游戏的历史舞台上开始崭露头角了。


潘金莲的回复会造成一点麻烦



险胜西门庆


组队打仗


打军团战



军团战胜利后，逼上梁山场景就算过关了


可以选择国家了

盛大网络



炎魔是游戏中的法攻职业，可能有人说在《星辰变》这种强调动作对抗性的游戏内，法系远不如近战系打得爽快。这种说法也的确有一定的根据，毕竟近战职业在战斗时的那份爽快，是远程法系所不能比拟的。但是法系职业作为游戏中的远攻职业，在技能操作技巧、站位、走位上，都有非常高的要求，所以法系职业也有着特殊的游戏乐趣所在，例如飞风筝等等。从两种角度来看，PvP与PvE状态下，炎魔将要体现出两种完全不同的打法。PvP强调的是控制战斗节奏，以及利用各种Debuff技能来极大的配合自身战斗；而PvE的过程中，炎魔要强调最大的输出，所以在其他职业配合下，打出高端技能组合，从而成为全队主力DPS。当然，在单Show的时候，走位、站位也是非常重要的。

如上讲述的这些关于炎魔的特点，关键还是要如何运用到战斗中去。以下就来具体讲述一番关于炎魔的战斗技巧，以及实用心得吧。









炎魔PK，体验千钧一发的高潮！

记住一个要领，无论是与小白还是高手过招，炎魔的战斗决定在1～2秒之间。抢占先机、控制战斗节奏是先前要领。而万万不可让对手追着你跑，一定要在潇洒的走位中，华丽地虐死目标。

首先来说，对任何职业的战斗开始之前，一定要考虑瞬移的重要性。因为瞬移是我们走位，以及躲避对方首次攻击的唯一机会。炎魔战斗开始前一定会考虑控制目标，但是对方也在费尽心思的想尽一切办法来控制我们，所以瞬移就成为浪费对方首次攻击、而转换成我们先手的绝佳技能。例如与战士系的赤阳或者血魔战斗时，战士们一定会考虑首发冲撞，一来打断我们的攻击，二来好实施他们接下来的连续技能。此外他们的冲撞和我们的瞬移都是15秒CD，所以这就需要掌握一个时间差。一般来说等待战士先放冲撞之后，然后利用瞬移的特点再拉开距离。如果先瞬移的话，可能会给战士留下冲撞的机会。所以说，这个时间差基本上就决定在1～2秒之间。总之一句话，瞬移不能乱用！这不仅是攻击起始技能，同时也是保命技能。

进入战斗之后，基本上就是组合技能的运用。一般来看目前都是以岩突为起手招式，强制眩晕的效果可以配合接下来的技能组合。然后就是飞岩+火系攻击技能进行输出。但是战士一定会扛着你打，所以说要想发挥出我们的攻击效果，而不被战士连到攻击，就必须要与他们保持距离。万魂锁是非常不错的控场技能，可以将冲过来的战士打退，但是不要以为用万魂锁之后就是最佳的攻击时间，如果此时进行攻击，那么锁开之后迎接我们的就是战士那一轮狂攻击。万魂锁8秒的作用时间，足够我们恢复技能CD使用。基本上在万魂锁即将结束的1～2秒内，再发动我们的一轮技能组合攻击。这样将可以完全施展出全部攻击技能。所以说，掌握技能之间的CD配合，以及根据战斗情景的不同，选择使用控场技能，进而才是发动全套攻击最有效的方法。

再来看看与奶妈清虚和阴月的战斗。记住一点，千万不要让他们冻上。至于减速之类的技能，也可以配合瞬移进行解除。由于都是远程职业，所以在战斗时比较有拉锯战的味道。从理论来说，先手就注定了战斗的胜负，但是在实际操作技巧上，炎魔的控要高于清虚或者阴月。一套技能为：飞岩+万魂+岩突+攻击技能。记住，一定要先引燃目标，从而才能让火系技能发挥出最大攻击效果。这里也有一个需要注意的，不要一口气将控系技能全部用完，因为奶妈会加血啊！所以说等他们加血的时候，必须要再次发动控系技能。否则一边打一边加血的拉锯战，是炎魔无论如何也消受不起的。当破掉奶妈的加血技能，就开始全力输出吧。打奶妈与战士最大的不同，就是打战士要合理输出，打奶妈要控系+强输出。



最后就是与法系的直接对抗了。招数相同，就算是炎魔与蓝央对决，也是技能太过于相似，而没有什么特殊的打法。基本上就是控+跑位+输出。依然是先手最为重要，万魂、飞岩之类的技能，一定要合理释放。其实也可以说，法系之间的对抗更多情况下是依赖装备，操作手法因为目前等级都不是太高，所以在技能不全面的情况下，攻击套路基本相同。为此也很感叹啊，拼的就是装备与运气。



炎魔PvE技巧

炎魔在PvE的时候，就不用像PvP那样紧张，但是在防低血少的职业特性下，依然要小心谨慎的打怪。由于《星辰变》是2D游戏，所以很多玩家都说炎魔的操作不是很顺手，原因就是不能像3D游戏那样自主移动。其实在动作网游的系统配合下，炎魔依然可以飞风筝。很多人抱怨游戏时常卡，那么笔者请您检查您的电脑配置，以及网络运行环境，不要因自己的技术不成熟，就抱怨炎魔的操作！在飞风筝的时候，炎魔特别要留意自己的站位，以及技能的排列运用。一般来说，组合技能就不要使用了，飞风筝是移动战斗，是要面临多个怪的战斗，而不是与某一个怪进行单条！目前飞风筝最好的招数就是炎咒，攻击速度快、属于瞬发技能，虽然有那么一点CD，但是配合走位时间之后，CD也可以完全忽略了。当面临多个怪时，瞬移就将派上用场，并且万魂锁也是控制某特殊怪的绝招。此外群法尽可能避免释放，除非你能确定可以应付接下来的“怪物群殴”。在距离的控制上，炎魔的攻击距离还是比较远的，攻击距离基本上在半屏以上，所以将飞风筝的距离控制在半屏之内，还是可以很轻松的完成战斗。



其次再来看看炎魔在副本中的战斗形态。副本中的炎魔就是纯DPS，所以奶妈们的治疗，以及战士系的抗怪，是必须要为炎魔保证的。在打法上，控系技能对Boss怪的影响不大，所以也没有必要去使用，反而是将一些主攻技能进行组合，将会产生很大的攻击效果。不过鉴于仇恨的关系，炎魔也要适当的控制输出，要牢记一个观点：只有不死，才是最前的输出。

炎魔是一个很值得体验的职业，在六大职业中，炎魔的造型最为另类，同时也最为帅气。至于说防低、血少，那是法师的天性。如果说炎魔既拥有高攻击，又具备高防御的话，那职业平衡又从何说起呢？选择炎魔，去体验那燃烧的快感吧，一轮轮的高攻击，将诠释《星辰变》最畅快淋漓的战斗！

完美时空

今天你收徒了吗？《神魔大陆》师徒任务详解



师徒系统是《神魔大陆》2010更新的一个全新内容，在这个全新内容中，等级50级以上的玩家可以收等级在45级以下的玩家为徒，并通过一系列的导师任务，获得相应的师徒奖励和诱人的称号。那么到底怎么个收徒和出师法呢，让我们一起去看看。

收徒与拜师

玩家等级在50级以上就可以收徒了，最开始一次可以收2个，随着自己导师级别提升，最多一次可以收10个徒弟。师傅和徒弟都可以随时解除师徒关系，但解除关系的当天不能再次进行收徒操作，作为徒弟，一个人一生只能有一个师傅，而且不能和自己是相同IP的角色成为师徒。

收徒是很简单的，点击你想拜师或者想收徒的人的头像，然后找到社交——师徒邀请，对方就会收到你的拜师或者收徒的邀请，点击确定后即可确立师徒关系。

如果你的师傅或者徒弟不太满意，点击好友师徒选项里的名字，就可以随时解除师徒关系，如果是徒弟辞师，则会减少幸运值，如果师傅开除徒弟则会减少一定的师德值，解除后双方都不能再进行师徒操作。





师徒技能

这里所说的师徒技能并不是用来打怪的，而是用来完成师徒任务的，当师傅的可以学会教诲，当徒弟的可以学会求救，都在自己的副职业一栏里，在做师徒任务的时候只要根据指示使用技能就可以操作了。

师徒任务

师徒周任务共分两种，一个是周任务一，其中里面2个随机任务，每天可以完成1次，每周可以完成3次。

周任务琼：由师傅做队长接任务，接到琼任务之后传送到巨人的新手村，然后自动寻径过去。过去之后由师傅对徒弟使用教诲技能，激发任务，任务开启后分为两个阶段，第一个阶段保护琼，这个时候大小号一起打吧，因为打那些怪物都是1点伤害，时间越长怪物刷新的越多。保护完之后进入第二阶段，杀死挣扎的琼，这个时候师傅打就可以了。打完之后回自由港导师NPC处交任务就可以了，记得交任务的时候师傅也要教诲徒弟啊。完成任务徒弟可以获得大量魂币、经验值和好感度。



周任务暴食者：这个任务和琼基本上差不多，只是位置在血族新手村。到新手村后也是导师教诲徒弟，激发任务，最后打怪就可以回到温莎处完成了。

完成周任务一有几率获得任务触发道具，这些道具可以在完成周任务二的时候使用，使用后可以额外获得经验值和好感度的奖励。



师徒升级任务——勇气

徒弟每提升10级都可以在温莎处接到升级任务，只是和周任务不同的是，周任务需要师傅当队长，而这个则需要徒弟当队长。这个任务和徒弟等级有关，以30级为例，30级的师徒任务是在遗忘之海的碎沙营地，任务流程比较简单，只要你按照指示去做就可以了。完成后师傅可以获得师德值和好感度，徒弟可以获得经验卷轴。而当徒弟提升到40级之后就需要去锡月林地完成任务了。传送到锡月林地的战神之魂角斗场，然后跳下去，按照任务指示最后打掉怪物就可以轻松完成任务。



收徒拜师的好处

拜师当然好处比较多，有不懂的可以问师傅，有不能打的怪和不能去的副本可以找师傅帮着做，更重要的是有了师傅可以完成师徒任务获得大量的经验值和魂币奖励。P

腾讯游戏

专访《御龙在天》主策

为攻克QTE技术难题花费千万



腾讯第一国战网游《御龙在天》，6月18日即将进行大规模内测。它是第一款融入QTE元素的战争网游，为了攻克QTE在联网状态下如何表现的技术难题，不惜耗资千万。在此过程中，有怎样的困难和挑战？为此，我们邀请到《御龙在天》主策王睿杰，请他谈谈其中的故事。

记者：您好！非常感谢您百忙之中接收我们的专访，作为首款QTE国战网游，可以先介绍下什么是QTE吗？

主策：您好，很高兴能够接收采访。对于QTE，经常玩单机动作游戏的玩家肯定再熟悉不过。不过大多数网络游戏玩家应该对QTE还是比较陌生。QTE是Quick Time Event（快速反应按键）的缩写，指的是在游戏触发某些特殊事件时，画面出现按键提示，玩家根据画面提示来快速完成按键操作，从而引发华丽的技能效果与威力，完成复杂的游戏操作，达成诸如瞬间杀敌、将Boss一击毙命等爽快的游戏体验。而我们《御龙在天》首次提出并实现了网络游戏中的QTE系统。

记者：如此恢弘、刺激的QTE系统，项目花费了多少精力去做呢？

主策：首先要说明的是我们《御龙在天》项目的定位，是做全球市场有影响力的大作，所以我们选取了QTE作为突破口之后，就把全部开发资源朝QTE系统倾斜，我们专门为QTE系统配备了50余人的QTE专项开发小组，组内集中了业界策划、程序、美术、测试的精英，并且每一阶段都会有专人对QTE实现效果进行评审，要是效果没有超出预期是一定会回炉重做的。

记者：御龙的QTE在游戏中具体怎么展现？

主策：在《御龙在天》中，QTE将作为玩家的“大招”出现。在日常战斗中，玩家通过对QTE的准确反应与判断，把握住时机对敌人发动一系列华丽恢弘的打击动作，能体验到在按键中过招、徒手格挡与砍杀，手动自由组合绚丽技能等非同一般的战斗快感。同时配合我们恢宏大气的游戏场景、全球顶级外包公司制作的华丽打击音效、特效和动画，玩家一定能体验到前所未有的战斗高潮。

记者：做QTE系统时遇到什么困难？

主策：其实从前面的谈话你也能看得出来，我们在QTE系统里的投入是巨大的，这跟市面上其他简单模仿一下单机QTE系统的游戏不同，我们的核心理念就是要做一款能震撼人心的史诗作品，所以我们的QTE系统非常创新，基本是前所未见的。

而巨大的创新就带来了巨大的风险，我们的人力物力不断的投入，我们的设计一次次推翻重做，我们有时候还会不被理解。比如有的玩家来体验我们游戏的时候会质问我们：“上次的QTE已经很爽了，怎么这次反而更糟糕了？”我们就得解释我们还会做得更好，这只是中间版本，不代表最终品质。



《御龙在天》主策王睿杰



与暴雪前副总裁Bill Roper的合影



剧情QTE

记者：为何要突破重重困难做QTE？

主策：其实最简单的原因是我们热爱游戏，我们热爱游戏事业，我们并不是把制作游戏当作简单的打卡上班内容，而是全身心投入，不让作品愧对自己的良心。

大家都知道现在的游戏市场同质化严重，我们决不允许自己投入巨大心血的作品被别人觉得有“雷同感”，所以《御龙在天》选取了QTE作为突破口，我们大家都是奔着缔造国产顶尖网游的目标来的，而传承单机经典，将各种单机游戏的精华融入《御龙在天》的世界是我们觉得最靠谱的做法。

《御龙在天》QTE系统将带给玩家爽快杀敌快感，为了给玩家带来更多刺激的游戏体验。我们将竭尽所能，努力将QTE系统做到最好。触发QTE，体验万人国战，感受QTE与QTE的对抗，玩家与玩家之前的实力比拼，QTE系统融入网游的独特玩法将成为新一代网游的里程碑，引领客户端网游的未来发展趋势，让御龙成为国产精品网游的代名词。

巨人网络

“全球性”大战将袭 《征途》“全区帮战”先睹为快



你是否曾认为灭吞六国、统一天下的秦始皇是开天辟地的真汉子？

你是否曾向往群雄并起、逐鹿中原的三国时代？那才是造就英雄的时代吗？

你是否赞叹过李世民平定四方、创建的大唐盛世吗？

——江山如此多娇，的确引无数英雄竞折腰！

现在，不用再羡慕秦皇汉武，只需投身到《征途》最新的“全区帮会夺城战”玩法中，就可体验到全球性大战百万人同服激战的刺激！

一、“全区帮会夺城战”，导演第三次世界大战

《征途》游戏的服务器数量多达近百个，但目前，各个服务器的玩家，所能参与到的大型战争（如：圣城战、国战、总舵战等），作战区域都只局限在本服务器内。打来打去，对手总是那几个人，难免会产生“审美疲劳”。

“全区帮会夺城战”是以各个服务器的“帮会”为作战单位，也就是作战的双方可以是同一服务器的两个帮会，也可以是来自不同服务器的两个帮会！届时，《征途》会单独开放一组服务器，这些服务器里设一定数量的城市、村落，而这些城市和村落的所有权，便是两个“帮会”争夺的对象！

“全区帮会夺城战” 属于赛季形式的比赛，任何服务器的帮会，每天都可以组织帮会成员去该服务器打比赛，直至赛季结束，按照各个帮会的战斗成绩，进行奖励。“武当派”也好，“丐帮”也罢，谁才是全《征途》实力最强大的“帮会”，相信一定能在“全区帮会夺城战”中，分出个高低来！真正意义上的“跨服远征”即将到来！

二、“武林大会第三季”，续写PK狂潮

除掉即将推出的“全区帮会夺城战”以外，“武林大会第三季”应该是这个阶段中，《征途》里人气最高的活动了。从“第二季”开始，“武林大会”创造性地推出了“组队赛”与“段位勋章”两种全新玩法，广大玩家参赛的积极性更高了！

到了“第三季”，“武林大会”又在比赛时间上做出了非常人性化的调整，在每周六、日的14：00~23：30期间，所有玩家均可自由选择其中的3个小时参加比赛。这一调整，让玩家的参与性和自由度变得更强。

1.正确认识时间调整

与前两届相比，第三季“武林大会”最大的改变，就是每个玩家在当天的比赛中，只有3个小时的有效参赛时间，超过3个小时，系统将拒绝你参赛！想通过“泡时间”的方式晋级段位是不可能的了。所以这个3个小时，就显得弥足珍贵了。

这样的设定，对于上网时间充裕的玩家来说，多少会有些负面影响的，但从长远来看、从大局来看，这正体现了《征途》倾向于绝大多数玩家利益的游戏理念，真正地做到了“绝对公平”。

2.充分备战，是有效利用时间的前提

“3个小时”的有效时间，是指你进入段位战场进行比赛的时间。而无论在原区，还是段位服务区里，只要你没有进入段位战场比赛，就不会消耗这“3个小时”。所以，我们大可不必着急打比赛，一定要做好备战工作（包扣加满“家族状态”、“孩子状态”，甚至提前选好作战队伍等），让自己以最佳的状态参赛，务必要使“3个小时”内赚取的段位经验最大化！

3.迅速判断，打不过就跑

理论上，每个选手参加比赛的场次应该是一样的，所以，笔者认为，选手们最后的段位排名，往往决定于最关键的几场、甚至是一场比赛的胜负。所以能赢比赛，必须赢，万不可疏忽大意。相信今夏的《征途》必将是精彩无限！



擎天柱网络

突破2D回合四大通病 《封神》品质提升

2D回合网游是很多玩家的最爱，2011年的暑假又会有不少新近游戏推出，然而2D回合已经发展近10年，通观各厂商相继推出所谓的“第二代回合”“2.0回合制”“新一代回合”的种种网游，不难发现此类模式游戏中的四大通病：职业模式单一、技能缺乏战略、宠物系统千篇一律、副本鸡肋。

擎天柱《封神》号称2D回合换代首选，在目前回合制亟待创新、品质升级的今天，《封神》在四大通病上做了哪些突破呢？

一人三职，突破“西游”系传统

擎天柱《封神》在游戏职业上设计完全不同以往的传统2D回合设计，职业系统通过佩戴不同的装备，可以改变自己的职业特点。这就如同一个玩家可以同时玩三个职业一样，不但为战斗中的战术搭配提供了更多的选择，更重要的是给玩家提供了组队零门槛的便利，游戏乐趣大大提升。


《大话西游2》职业模式成经典

框计算玩法，突破战略瓶颈

传统群法和物攻，攻击指定只能瞄准一个对手，其余都靠随机来完成。而擎天柱《封神》首推框计算玩法，对技能释放加入了全新的位置概念，提供了多种攻击模式的可能：有的技能攻击十字型，有的攻击X型共5个单位，甚至有的只能攻击四个角落。加上高清引擎为游戏带来的高达30个怪物单位站位模式，对战中如何用合理的技能瞄准更多的怪物和对手，成为了《封神》有别于传统2D回合模式技能表现的一大特性。


一职多业为战术搭配提供更多样策略

宠物技能丰富，发展“同途殊归”

擎天柱《封神》的宠物系统，却拥有与众不同的高自由度。尽管游戏中的宠物宝宝可以捕捉，但并不代表早期的宠物就要比后期的宠物垃圾，一只10级的宠物照样可以具备后期的强大佩戴价值。游戏中的宠物应当拥有不同的成长阶段，和丰富的发展方向。不同的派系拥有不同的宠物技能，玩家可以根据需求来影响自己宠物的发展。不同的方向避免了所有玩家宠物大同小异的局面，玩家更能从自身喜好上去决定选择什么样的宠物佩戴，而资质和技能能力都是可以后天培养的。


有别于传统2D回合的技能表现

1080P基础设置突破副本“鸡肋”

擎天柱《封神》中的副本是结合在全新Spree引擎基础、1920X1080P大分辨率下开创的机关杀劫。结合游戏中的剧情发展，不同阶段开启的副本不仅结合了游戏内容，也避免了传统2D回合网游将副本沦为高级玩家获取经验的渠道。《封神》中的副本存在于丰富的RPG剧情环节，不但让玩家可以重温《封神演义》的经典桥段，还配有解谜和开启机关的成分。副本中的玩家相互配合战斗之外，还要相互配合解开机关，这种充实的副本娱乐模式，使玩家更有挑战的欲望。最让人眼前一亮的，在1080P全高清模式下，副本玩法中最值得期待的超大Boss，不但视觉上有胁迫感更有挑战性，战斗节奏更紧张！

2D回合网游的发展已经有10年的历史，然而在整个发展的大潮中，所谓的2D回合新时代却在2011年才到来。一款新品能够出类拔萃并非是创新概念上的完全胜利，而应该是对传统模式的突破！就如同一则广告中描写的那样，“成功来自规则，但规则是用来打破的！”擎天柱的《封神》正是如此。

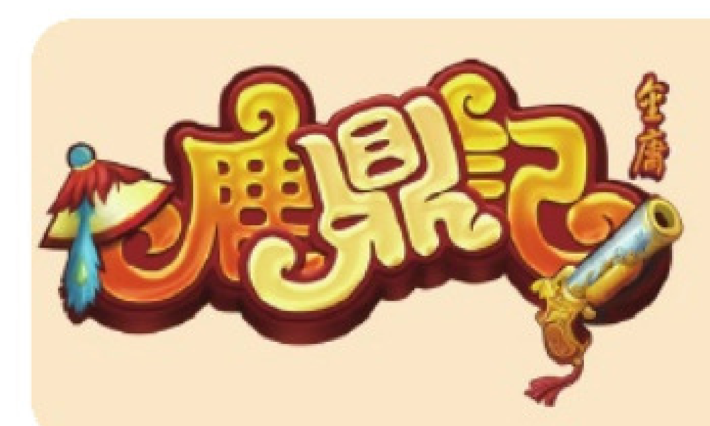
擎天柱网络科技有限公司成立于2010年4月，是中国新兴的网络游戏开发商和运营商，以“成为全球顶级网络游戏开放商及运营商”为企业愿景，坚持以自主研发的游戏引擎和游戏开发平台开发网络游戏。 擎天柱网络科技有限公司汇集国内网游研发、运营精英，具备自主研发2D/3D游戏引擎能力，有着极为丰富的网络游戏研发及运营经验。强大的技术能力，富有创意的游戏设计能力，对中国文化及中国网络游戏市场的深刻理解，使得擎天柱网络科技有限公司在产品研发上更能贴合国内玩家的需求、喜好。

官方网站：http://fs.175game.com

搜狐畅游

让你飞升到50级

《鹿鼎记》新手修炼经验之谈



我终于50级了，终于可以前往传说中的外域星球——龙掘之境探险了。听说，那里有万众瞩目的跨服城战，所有服务器的玩家们都聚集在龙掘之境，建城、攻城、守城……围绕城池彼此间展开一场又一场大战。

如今，50级的我终于可以加入他们的行列，为自己的城市而战。欣喜之余，我将自己的修炼经验逐一列举出来，希望能够帮助新人朋友们迅速修炼到50级，早日实现跨服探险的梦想。

修炼经验之任务

《鹿鼎记》的任务种类繁多，包含主线、支线、日常、师门、帮会任务等等。这里要特别谈谈职业任务与帮会任务。职业任务前7环（一共有35环）的经验值奖励相当丰厚，所以建议大家每天只完成前7环任务。职业任务包含了送信、杀怪、小游戏、寻物等内容，随机安排给玩家们。

在正常情况下，帮会任务给予的经验奖励一般，还不如参加几次经验副本活动。但是，一旦进入双倍奖励状态，帮会任务给出的经验奖励就十分诱人了。举个例子，在双倍奖励的状态下，我20多分钟完成了30环农业任务，获得了130多万经验。如此丰厚的经验奖励，比起经验副本也是有过之而无不及。如果再组上几名帮众，一起完成帮会任务，那么效率会更加惊人。

帮会双倍奖励是大家完成帮会任务后，随机触发的。所以，大家也不能坐等双倍奖励的到来，不妨主动一些，为帮会的发展添砖加瓦吧。

修炼经验之副本

在屏幕右上方的“活动”命令里，有各种副本活动的安排，大家可以从中了解到活动开始时间，提前组队，做好准备。

“满汉全席”是一种颇为有趣的“做菜”副本，队友们必须在队长的指挥下，做出美味的菜肴，才能获得大量经验。“吆五喝六”与骰子有关，击杀骰子就能获得大量经验。“金顶乱世”里有大量经验值与武学技能书。“小宝梦境”集竞技性、趣味性、丰厚经验、极品宝物于一身，等待着你的挑战。

修炼经验之亲信

在野外地图，散布着许多平西王亲信，他们是玩家在挖宝时“挖”出来的。这些亲信实力较强，讨伐队伍的成员若不满3人，将无法挑战他们。即便是满员的6人队伍，如果实力一般，与亲信的战斗也会相当艰难。

修炼经验之科举

科举答题也是一个不错的修行方式。打开京师城地图，就能找到科举主考官所在方位。与主考官对话，我们可以选择“用金币购买准考证”或“用体力兑换准考证”。有了准考证，就可以参加科举考试了。

科举考试分为普通考试、乡试与会试3种。普通考试随时都可以参加，乡试时间为每晚19:00至20:30，会试时间为每晚21:00至21:30，但只有系统选取的乡试前10名可以参加会试。

考试共有20名考官，他们会随机给出题目，让玩家们选择正确答案。每答对一题，会获得一定经验值；越靠后的考官，给予的经验值越高。正规的游戏门户网上，有关于《鹿鼎记》的科举答题器，大家可以从中寻找正确答案。

综述

坚持以上修炼方式，你很快就能将等级提升至50级。但，对于拥有跨服对战的《鹿鼎记》而言，50级仅仅只是一个开始。当你从昆明城进入龙掘之境，就会发现：超大无缝地图等着你去探索，数百种外星种族等待着你去发现，上天入地的神奇交通工具静待你的光临，还有那精彩的万人城市攻防战……



任务进行中



“满汉全席”活动跨服竞技场景



挑战平西王亲信



我要考状元



进入外域星球龙掘之境

多益网络

虎牢关之战
《梦想帝王》剧情战役攻略



由多益网络开发的策略网页游戏《梦想帝王》,被媒体评为“年度最佳网页游戏”。不但具有策略网页游戏中少见的精美画面和动听音乐，而且玩法亦是非常丰富。自公测以来陆续增加了秀女玩法、过关斩将、剧情战役、多人副本等特色玩法和众多活动玩法，甚至还有单账号跨平台功能，可以任意选择PC平台或是iPhone、iPad、iPod touch等苹果平台登录游戏。

除了策略战法外，《梦想帝王》还拥有好玩的剧情战役，打通剧情战役即可获得各种道具、勋章、荣誉，击败Boss还有机会掉落极品将领装备。其中，四大剧情战役中的“虎牢关之战”奖励最让人眼热，因为其勋章可以兑换武力型将领装备，而且Boss吕布还有机会掉落极品将领装备“赤兔马”！

战役背景

朝廷十常侍把持朝廷，控制少帝。何进招军阀董卓入京联合诛杀宦官，自己却死于张让等人之手，后袁绍带兵入宫控制朝廷。随即董卓率军进入洛阳，凭借吕布等猛将和自身势力，占据洛阳，据兵擅政，并自封高官，逼走袁绍等人，独揽军政大权。董卓放纵士兵在洛阳抢夺资物，淫掠妇女，人心恐慌，内外官僚也朝不保夕。其暴行最终导致各路诸侯联合兴兵讨伐!

董卓占据洛阳，派兵驻守汜水关、虎牢关，以抵抗各路联军。联军意图通过汜水关，却为镇守之将连连逞威，损失不小。你将派出虎将温酒间斩杀华雄，后趁势攻入虎牢关，沿途击败李傕、郭汜，最后更是在关前将天下第一勇武之将吕布击退，威名震慑天下!


荥阳城下，谈笑灭郭汜


虎牢关前，独斗李儒


洛阳宫中，董太师放狂言

战役攻略

第一关　进军虎牢关：君主等级达到30级，就可以开启“虎牢关之战”副本。按照难度不同，开启副本所消耗的战役次数也不一样。开启正常难度需要消耗1次战役次数，开启最高的传说难度则需要消耗5次战役次数。难度越高，副本奖励的荣誉和Boss掉宝率都会提升。

第二关　荥阳城灭郭汜：郭汜、胡轸、李儒等董卓手下将领，分别驻扎在荥阳等城池。击败他们可以获得相应的副本任务奖励。所以，有杀错没放过，将他们统统击败吧。但是他们身边都驻扎着大量部队，实力不高的君主需要小心。

第三关　汜水关斩华雄：在吕布之前，需要先歼灭镇守汜水关的华雄部队。华雄纯武力类型的将领，在正常难度下并不很难对付，玩家可以轻松搞定。作为副本Boss的华雄，有机会掉落将领装备“华雄之戒”，是能够增加大量属性的极品将领装备。

第四关　虎牢关战吕布：终于来到虎牢关前了，小心，吕布就守在虎牢关和东都洛阳之间，一但玩家将领冲过虎牢关就会引发吕布的攻击。吕布的攻击力非常可怕，而且带有王牌军队“陷阵营”。实力不够的玩家将领，很容易被他秒杀。打吕布最安全的办法，是集合主力部队进驻虎牢关，然后用一支残兵引诱吕布来攻，利用兵力和城墙双重优势耗死吕布。注意，吕布掉落的“赤兔马”只会给最后杀死吕布的玩家。所以最好能在副本开始前就分配好杀吕布的机会，以免内讧。

第五关　天雷将建奇功：对付吕布还有一招，可以带上会“天雷”技能的智力型将领，因为天雷技能的伤害计算方式十分特别，其伤害除了与敌我双方的战术差值、自身兵力有关外，与敌人的兵力也有关系。敌人总兵力越高，则天雷的伤害也越猛。正好对付智力属性较低的吕布，可以大量消耗其兵力，然后你们的主力将领可以比较轻松地歼灭吕布。

第六关　攻打洛阳：打败吕布之后，东都洛阳就只剩下董卓一支部队了。虽然洛阳有城墙的防护，但对于能够打败吕布的团队来说，已经不算什么。只要在前面的战斗中没有损失太多兵力，就能轻松拿下洛阳城。完成副本以后，可以获得奖励的道具、资源，还有能够兑换装备道具的勋章和荣誉哦。

中国电信

天翼宽带系列新产品发布 “宽带中国翼起来”活动正式启动 中国电信“宽带中国”建设再掀高潮



5月10日，中国电信正式启动“宽带中国翼起来”活动，开始全力打造“无线中国”，中国电信宽带发展再掀高潮。这是继2月16日“宽带中国·光网城市”工程启动后，中国电信在宽带建设上的又一重大举措。建设“无线中国”是中国电信“宽带中国”整体战略的重要组成部分，“无线中国”的实施将使WiFi覆盖人们工作生活的每个角落；以“光速”连接每座城市，用“光芒”点亮每个乡村；加上已覆盖全国的天翼3G网络，用户将体验更加美好的无处不在的优质网络。

中国电信现场还发布了天翼宽带系列新产品、新应用，包括：天翼WiFi时长卡（按时长计费）、业内首推的天翼WiFi国际漫游业务（目前，可在日本、意大利、香港等13个国家和地区使用）、光速e9套餐（中国电信国内首推的光速宽带产品,包括8M、12M、20M、100M等多个档次带宽可供家庭用户选择）等。中国电信集团公司王晓初总经理、孙康敏副总经理出席发布会，王晓初总经理现场启动营销活动。

一、“宽带中国”战略稳步推进

作为我国最大的基础电信运营商，国家信息化建设的中坚力量，中国电信始终致力于推动社会信息化基础设施的建设与发展。近十年来，我国的互联网基础设施建设发生了翻天覆地的巨大变化。

“十一五”期间，中国电信大力实施企业战略转型，优化资源配置，积极开展宽带网络建设与业务创新，投入了大量资金、人力和物力，在较短时间内把我国宽带网络建设成世界上规模最大的宽带网络，彻底改变了我国宽带设施薄弱的局面。中国电信国内骨干带宽已达２０Ｔ，国际出口带宽４４０G，宽带用户超过8000万，公众客户的接入速率从512k提升到2M以上、城市区域达到4M以上的水平。

为响应国家“十二五”规划要求，进一步满足社会信息化需求、今年2月16日，中国电信率先全面启动了“宽带中国ā光网城市”工程。按照工程目标：将用三年时间打造无所不在、天地一体的宽带网络，全国县级以上城市的宽带网络将全部光纤化，三级以上城市实现4兆以上接入，二级以上城市8兆以上接入，核心城市实现20至100兆以上光纤入户，全力构建“宽带中国”。届时，我们的城市，将成为真正意义上的“光网城市”。

二、“无线中国”让天翼宽带异彩纷呈

据悉，天翼宽带将实现光速有线、3G无线、WiFi、卫星等多元宽带方式的统一认证接入，是全国独有的天地一体化高速融合宽带产品和品牌。此次发布会上，中国电信针对政企客户、家庭客户、个人客户，发布并演示了天翼宽带系列新产品和新应用，天翼宽带变得更加异彩纷呈。针对公共互联网用户，中国电信首推WiFi时长卡。网上购买、支付和使用方便快捷。WiFi免费体验时间由2小时提升至5小时，其他运营商用户将享受中国电信强大网络提供的极大便利、使用中国电信方便快捷的WiFi服务。国际漫游服务可在13个国家和地区享受该服务，包括香港、台湾、澳门、泰国、印尼、韩国、日本、法国、意大利、德国、比利时、澳大利亚、新西兰。





针对家庭客户，中国电信国内首推光速宽带产品e9系列，包括8M、12M、20M、100M宽带接入，在活动期间办理的用户将获赠超大手机流量和最多100小时WiFi时长。家庭用户在享受光速的接入的同时，更可享受高清影视、海量点播和精彩回看的视频应用。活动期间，中国电信还将推出老用户尊享提速计划，优惠升级。

企业客户可实现无线办公方便快捷。针对企业客户，中国电信有线无线高速一体化光速接入让企业告别蜘蛛网线的困扰，享受全新无线办公环境，为企业提供安全管家、VPN等更加丰富的应用。

我的C生活

谁说白领的生活就是忙、忙、忙，没有一点Colour可言？自从购买了SONY VAIO C系列笔记本，我的生活变得有条不紊，乐趣纷呈，每天都有Colour，每天都是快乐的C生活。

时间：10:00~12:00　地点：会议室

昨天精心准备的方案今天终于要向老板展示了。以前这个时候，我总会满怀忐忑——不是担心无法正常连接投影仪，就是担心迟钝的电脑让老板不耐烦，但自从有了VAIO C系列笔记本之后，我便多了一份从容。

正版Windows 7操作系统令开机速度更快，因为它优化了核心代码，在启动时只加载必要的设备，启动速度比上一代产品Vista快两成以上。而C系列笔记本所采用的全新SNB平台酷睿i5处理器能够保证笔记本响应迅速，效果再复杂的幻灯片也不担心会出现程序无响应的现象。以前最让人头疼的投影仪也在正版Windows 7强大兼容性下变得乖乖听话——托福于正版Windows 7的“一键切换投影仪”功能，只要按下WIN+P，便可以从四种模式中选取自己所需要的投影方式。从此，我就少了一层羁绊，完全投入展示当中。



时间：12:00~14:00　地点：咖啡店

午饭过后，喝杯咖啡小憩，带着我的VAIO C系列笔记本，坐在午后洒满阳光的角落，上上网，听听歌。看着VAIO C系列散发着荧光般色彩的聚光材质映射在玻璃窗上，是件很赏心悦目的事情。当时选择购入VAIO C系列笔记本，很大程度上是由于它亮眼的外形，而我更看重的则是正版Windows 7操作系统优化了无线网络连接方式，不需要复杂的设置，就能一键接入无线网络，非常方便。面对木马病毒横行的网络，有了正版Windows 7操作系统自带的Windows Defender防火墙和Microsoft Security Essentials杀毒软件，浏览网页时，笔记本中的重要数据与个人信息都能得到全面保护。

时间：14:00~18:00　地点：办公室

每天要处理的日常工作项目繁杂，收发邮件、处理各类文档表格、扫描复印资料……但预装了正版Windows 7家庭普通版的VAIO C系列笔记本让我能够高效完成工作。英特尔酷睿i5处理器配合正版Windows 7对Office办公软件的完美支持，成为我日常办公的得力助手，无论是文字、表格还是幻灯片，都能信手拈来。而每天的工作安排和需要注意的细节，都可以通过正版Windows 7的桌面小工具制作便签随时提醒自己。如果你想获得更好的办公体验，你可以升级到Windows 7专业版系统，它支持更复杂的网络环境呵加密文件系统，让你处理公务时更加方便和安全。



VAIO C系列上配备了USB 3.0接口，正版Windows 7升级为SP1之后，完全即插即用兼容USB 3.0设备，传输速度是传统USB2.0接口10倍的USB3.0接口，10GB的数据只需25秒就能够完成，这极大的提高了我工作中与同事分享资料数据的效率。要是用盗版的人就惨了，因为盗版Windows 7无法安装SP1升级包，所以USB 3.0只能当作2.0的来用。



时间：20:00~23:00　地点：家

结束了一天的工作，晚上是属于我自己的娱乐时间，彻底放松，也为第二天的工作充电。无论是看高清电影，和朋友视频聊天，还是玩3D游戏，VAIO C系列都让我无比惊喜。SONY VAIO C系列搭载了130万像素摄像头，并且采用了索尼独家开发的Exmor CMOS传感器，可以消除噪点，让我的视频聊天更加清晰。500G的硬盘能够存储海量高清电影，14英寸贵丽屏画质出众，而UVD3.0引擎让高清电影效果更加出众。AMD Radeon HD6630M独立显卡搭配支持DirectX 11硬件加速功能的正版Windows 7，横扫几乎所有主流3D游戏，享受绚丽流畅的游戏画面。另外，SONY VAIO C系列预装的64位正版Windows 7家庭普通版系统，和32位系统相比除了本身运行效率更高之外，还支持4GB以上的更大内存，这为我升级电脑内存以获得更好的性能预先打下了坚实的基础。

这就是我一天的白领生活，一切都感谢它——SONY VAIO C系列笔记本，能让我的生活从此变得多姿多彩。P

新S新体验



和强调性能的X系列有所不同，索尼S系列一直在走一个平衡的路线，强调“工作”和“娱乐”相结合的路线。2011年3月8日，索尼推出了最新的VAIO SD系列笔记本。和它的前任VAIO SR系列笔记本相比，它最大的进化有哪些呢？

1.脱胎换骨



和VAIO SR系列的圆滑外形有所不同，VAIO SD系列的侧边采用了六边形平整设计，显得硬朗许多。C面还采用了一体式铝合金面板，拥有更大的腕托面以及更大的触控面板，SD键盘的四周做成了稍微下沉的设计，这让敲打键盘变得更加轻松。变化的还不只是外观，SONY VAIO SD预装了全新界面的正版Windows 7家庭普通版操作系统，漂亮的桌面主题简直就是无与伦比的美观加大方。一眼看过去，呃，感觉就不像是一个妈生出来的。

2.超强续航

VAIO SD系列的续航能力创造了S系列的续航新记录——6小时！如果再安装上外接电池，VAIO SD系列足足可以续航12个小时。由于采用了快速充电系统，VAIO SD系列电池充满80%的电量只需要1.5小时，充到100%的满电状态，则需要3个小时。而且，正版Windows 7本身就只占极少的内存，本身耗电量就低。如果你善于使用正版Windows 7操作系统下面的“电源节能”设置，你的续航时间还可以大幅延长。这就意味着，你就再也不用强忍着恶心去看国航客机上枯燥无聊的“娱乐”节目，或者看那些让人打瞌睡的航空杂志。



3.性能升级

VAIO SD系列笔记本采用了英特尔酷睿i5处理器，4GB内存，还有两块显卡：Intel HD Graphics 3000和AMD Radeon HD 6470M。用这种配置玩全效果的《使命召唤》一点问题都没有。通过双显卡切换功能，你可以在Speed模式与Stamina模式间自由切换以便节电。而如果你选择定制机型，你还可以享受到英特尔酷i7处理器和固态硬盘——从启动到进入正版Windows 7的操作界面，只需要不到20秒。值得一提的是，预装的正版Windows 7操作系统支持DirectX 11，让你可以尽享大型3D游戏的乐趣。而且，正版Windows 7操作系统自备有驱动程序库，自动升级最新硬件驱动，你可以就此省略掉给新游戏周边设备安装驱动程序的烦恼。

4.接口革命

VAIO SD系列的接口数量虽然变动不大，但是变化却是深刻的。一是原来的HDMI接口现在可以支持3D输出。二是除了2个USB 2.0接口之外，VAIO SD笔记本还增加了一个USB 3.0高速接口，这种设计是极具前瞻性的，它的传输速度是USB 2.0的10倍，向移动硬盘传送一个10GB的大文件，大概只需要25秒。配合预装的正版Windows 7操作系统升级至SP1后，全面支持USB 3.0设备，而由于盗版Windows 7无法正常升级为SP1，所以使用盗版用户就只能用USB 3.0的接口而忍受USB 2.0的速度了，想必每天用USB2.0去传输文件的时间，就足以漫长的让你等到中国足球出线。

5.系统升级

操作系统升级可不仅仅只是名字从Windows Vista换成了Windows 7这么简单。这意味着你可以享受Windows 7支持的全新DirectX 11， VT虚拟化技术，触摸屏幕即可操作电脑，改进的任务栏预览、更大的图标、锁定常用程序、个性化桌面主题，还有快速访问常用的文件，包括图片、歌曲、网站和文档，仅用鼠标拖动，就可以实现对窗口的多种操作，包括最大化、半屏显示等。启动、关机、休眠和恢复都更加迅速，消耗内存更少，发现 USB 设备的速度更快……等等等等新特性带来的便捷和方便。

也许你用得着：

微软Arc touch鼠标

这款鼠标最大的好处是，当你使用它的时候，你可以把它的后面弯成一个弧形。而在平时，它薄得就像是一张卡片，你可以把它放在裤兜里而不用担心裤子鼓出来。

微软 LifeCam Studio摄像头



考虑到VAIO SD这次竟然进化掉了摄像头，这款微软的LifeCam Studio说不定你用得着。它具有1080P HD高清宽屏传感器、自动对焦玻璃元件镜头、独有的TrueColor真彩及ClearFrame致真技术、金属机身蓝色指示灯，和VAIO SD简直是绝配。P

自在商务 SONY VAIO SD系列笔记本试用感受

笔记本老旧了，连开机都要等好久，打开个Word文档都要顿一顿，充满电也用不了一个小时，正想着换一台新的，恰巧收到SONY送过来的试用样机。这款SONY最新推出的VAIO SD笔记本主打中端商务，挺适合我这种是时不时需要出趟差的文字工作者，短短用了3天，感觉还不错。

键盘舒适

我的工作以写字为主，所以我对笔记本电脑键盘的要求比较高，舒服的键盘打起字来是种享受，反之简直就是种折磨。让我很爽的是，索尼VAIO SD笔记本的键盘就很给力，它的C面是铝合金一体成型的，键盘四周稍稍下陷，让巧克力式的按键下降到了一个更合适的高度，敲起来很舒服。由于是金属材质，掌托部分手感很棒，同时也利于散热。它还有个光学感应元件，可以自动调整屏幕的明亮程度，保护视力，同时，如果环境光线太暗，键盘还会自动亮起来。

电池持久

超长的续航时间是我喜欢VAIO SD的另一个重要原因。在使用“平衡模式”切换使用集成显卡的情况下，SONY VAIO SD可以连续使用6个小时。在SONY智能充电技术的支持下，只需要一个半小时就能充满80%的电量。再加上Windows 7本身就是省电的操作系统，它占用内存小、后台运行的操作也少，还会自动关闭用不着的端口，同时DVD播放时的耗电量也小，配合调节Windows 7的电源管理模式，我能从中午12点一直坐到黄昏，看完两部电影，再敲出3000字的稿子完全不成问题。

开机快捷

受够了我那台老电脑慢吞吞的开机速度，和它一比，这台选装了SSD硬盘的SONY VAIO SD开机时间只要区区20秒。由于Windows 7在核心代码上做了优化，改变了驱动程序的加载方式，启动时只加载必要的设备，并且在减少了启动时所需的CPU和内存资源的情况下允许多款驱动同时加载，因此它的启动速度大大缩短，同时，SONY VAIO SD系列还使用了自家最新的BIOS技术，让启动BIOS阶段的时间整整缩短了一半，快上加快自然启动如飞。20秒，也就是冲一杯咖啡的时间，用360的话来说，这速度已经击败了全国99%的电脑。不过我用不着装360，因为正版Windows 7系统有Microsoft Security Essentials，可以保护电脑不受病毒和木马的侵袭。有了它，360不过是个打酱油的。

接口齐全

索尼VAIO SD笔记本的接口非常强大，MS/SD接口、2个USB2.0、一个VGA、一个支持3D输出的HDMI接口，还有一个USB3.0——用它来传输10GB的单个文件大概只需要25秒。我也不用担心驱动的问题，正版Windows 7系统具有非常强大的兼容性，它自备有一个驱动程序库，而且自动升级，全面兼容HDMI、USB3.0，以





及我能在中关村能买得到的任何设备。这里要提醒一下，只有Windows 7 SP1才原生支持USB 3.0，而由于盗版Windows 7无法正常升级为SP1，所以使用盗版用户就只能用USB 3.0的接口而忍受USB 2.0的速度了。

性能强劲

不能玩《星际争霸2》和《NBA2K10》的电脑只能去垫桌子，而SONY VAIO SD笔记本有英特尔酷睿i5处理器、4GB内存，1GB显存的ATI HD6000，在支持DirectX 11的正版Windows 7的配合下玩《孤岛危机2》这类大型游戏一点问题都没有。

办公方便

我总是觉得Windows 7和Office本来就是天生一对儿。用朋友的话来说“你硬要在苹果上面编辑文档也行，那你就得重新学习并且适应它的使用习惯——尤其是当你找不到‘Ctrl+V’的时候。”这台SONY VAIO SD预装了正版Windows 7家庭版，它强大的兼容性和对办公软件的完美支持，让我可以更加轻松地玩转Office软件、看Flash、PS照片、用InDesign进行排版。配合Windows 7的“库”功能，将储存在硬盘上不同位置的各种文件进行索引，分门别类方便查找，办公效率大大提高。

正版Windows 7

很多人看笔记本只看它本身的配置，很少有人会关注笔记本安装的操作系统。其实，硬件设备只有在好系统的配合下才能完全发挥优势。SONY VAIO SD预装64位正版Windows 7家庭普通版系统，64位操作系统运行效率更高，能支持4GB以上的内存，为升级更高的内存预备了空间。不过，对于商务用户来说家庭普通版简陋了点，建议升级到64位的Windows 7专业版。和家庭普通版相比，Windows 7专业版不但拥有漂亮的Aero界面，更重要的是它可以适应公司内更复杂的网络环境，例如，能够让你将重要文件备份到网络内的存储设备上。另外，Windows 7专业版还支持加密文件系统，进一步保护信息安全。

虽然有很多网站都提供为盗版Windows 7升级或者提供序列号的服务，但是那上面往往有很多木马病毒，可能会窃取你的个人隐私——说不定哪天，你就跟陈老师一样火了。P

汇众教育

游戏开发成就高中生的精彩人生



又是一年高考，似乎一生的抉择就在此时。看着这高不成低不就的高考分数，真不知该何去何从。选择复读？毫无疑问，一直以来，复读是许多落榜学生的首选。但是复读所付出的代价和风险都是巨大的，这里存在时间成本以及金钱代价。据统计，复读一年的费用大约要2万左右，对于普通家庭来说，是一笔不小的负担。最重要的是复读并不能保证稳上一本，学生自己也要具备极大的承压能力。

选择一个普通的二本、大专？现在的大学生比比皆是，就业难已经是个社会问题。随着上世纪大学开始不断扩招，大学毕业生越来越多，而就业率却急剧下降，越来越多的大学生找不到工作，以前的天之骄子变成了天之“焦”子，而上大学还花去了高额的学费和生活费。这种形势下，三四年后的就业依然会是个难堪的抉择。

两年前张小立同样面对这种两难抉择。当年高考成绩不理想，上不了一本和二本，只能上大专。家长们用以前的观点衡量高考，总是认为成才注定要走高考这座独木桥，没考上大学就要比别人多走很多冤枉路。但是上个普通大学没有过硬的专业知识也解决不了现在大学生饱和的就业现状。张小立的爸爸也很为他的前途担忧，四处奔忙，为他求出路，翻遍了几乎所有能涉及的资料，一则游戏行业调查报告吸引了他的目光：“游戏动漫产业被称作21世纪知识经济的核心产业。我国游戏动漫产业近年来以40%的速度增速发展，造成了游戏动漫设计人才的极端匮乏。前程无忧网‘职场人气排行榜’显示：游戏动漫行业是数字娱乐领域最具潜力的增长点，目前人才缺口达30万以上。（数据引自：《2008-2010年中国动漫行业市场调查报告》）。”



学员作品展示



国家信息技术紧缺人才培养工程

阶段成果验收证书

北京汇众益智科技有限公司：

北京汇众益智科技有限公司作为国家信息技术紧缺人才培养工程——游戏动漫人才培训项目惟一执行单位，自2006年6月工程启动至今，共计培养38900名游戏动漫方向专业人才，为国内1136家游戏动漫开发企业输送专业人才，平均就业率高达94.03%。培养体系建设方面，秉承NITE“培养紧缺人才，助力产业发展”的宗旨，在NITE的指导下，研发了6版18套共289册游戏动漫教材，并自主研发了国内第一个游戏动漫人才就业实训平台（云世界）。在提升社会影响力的同时，树立了良好的品牌形象，并取得骄人的成绩，圆满完成了国家信息技术紧缺人才培养工程游戏动漫人才培养项目第二阶段培养目标。

特发此证。

CSIP 工业和信息化部软件与集成电路促进中心

NITE 国家信息技术紧缺人才培养工程管理办公室

2011年4月

工信部阶段成果验收证书

于是上网搜索到汇众教育北京北三环（游戏）校区的游戏开发定向委培项目，也从专业老师那里了解到不仅可以学习游戏制作技能，还可以同时就读国家承认的大专和本科学历。小立自己比较喜欢玩游戏，家人经过商量决定让小立为自己梦想尝试一次，毕竟学校可以保证学历和技能都有。小立顺利通过测试进入了北三环（游戏）校区。虽然只有高中学历，没有任何基础，但是小立学习很努力，老师也都是从零基础开始教学，学习氛围浓厚。经过5个月强化的系统学习，小立已经能够和班上的“战友们”轻松承接一些游戏公司的简单外包项目了。学习结束，小立被就业老师推荐到金山集团下属网络游戏开发公司做游戏客户端程序员，经过1年多的努力工作，他的游戏制作水平被领导和同事认可，月薪已经达到了一万多！而当年和小立一起高考的同学又在为自己的前途做艰难的选择。

“上大学不是唯一出路，掌握具有核心竞争力的技术，具备真才实学才能立足社会，才能有好的职业发展！新兴行业，不拘一格降人才，给年轻人提供了发展的平台。游戏开发培训，成就了我的前途！”小立如是说。

千军万马过独木桥之势愈加激化！作为新新人类，几乎我们每个人在学习、生活之余都沉迷于某个或者几个电子游戏、网络游戏。那么谁有想过，日后成千上万人流连于自己研发创造的游戏之中时，那会是什么感觉？而众所周知的游戏大腕企业—暴雪，EA，中国完美时空，金山科技……他们的中流砥柱——技术开发团队，又是来自于哪里呢？

游戏开发人才紧缺，游戏培训受到求职、充电、转行等游戏爱好者的普遍欢迎。早在2004年，国家信息产业部提出了中国游戏人才培养的“万人计划”，旨在以快补晚，迅速提升中国游戏开发设计的水平。汇众教育作为此计划的唯一执行机构，承载了中国数字娱乐职业教育的重任。

北京北三环（游戏）校区作为汇众教育直营校区之一，成立7年来专注游戏开发培训项目。以金山游戏公司项目经理杜守跃老师领衔的雄厚师资，是汇众教育体系内最雄厚的师资队伍。签约游戏公司不定期到学校抽查学员学习情况，为学员进行项目指导，能把实用的市场最前沿的技术传递给学员。　官方网站：http://ot.gamfe.com

汇众教育

学游戏 选名校 进名企

选王牌专业，做“抢手特质”型人才



据荆楚网报道，以动漫、网络游戏、手机游戏、多媒体产品等为代表的CG产业是21世纪知识经济的核心产业。这场“后现代产业浪潮”不仅给全球经济战略结构带来了巨大转变，也让发展中的中国城市看到了赶超世界的机遇，纷纷将国产游戏动画产业作为新的经济增长点列入文化产业和经济发展规划。

复合技术与设计人才少

随着中国游戏动漫产业的日益繁荣，全国各地纷纷建起游戏动漫产业基地，而相对应的游戏动漫人才缺口巨大。一位业内人士坦言，目前企业需要的是复合型技术与设计人才。由于游戏动漫高校教育刚刚起步，培养出来的大多是“画工型”人才，缺乏自主创新的能力，简单地说，就是“只会画故事，不会说故事”，而目前企业最需要的是兼通艺术与技术的复合型人才。因此，这类复合型人才需求十分紧俏。

初入行人员月薪4000

游戏动漫产业给企业、国家带来可观效益的同时，也给那些创作者带来了不菲收益，人才的巨大缺口使得游戏动漫人才身价“水涨船高”。据一位业内人士透露，在沿海发达城市，一般情况下，初入行人员的月薪在4000元左右，两到三年后可以攀升至5000~15000元，优秀人才的年薪将达到10~50万元，而对于那些独当一面的首席设计师、艺术总监或已担任管理运营职务的顶尖高手，年薪甚至可以在60万以上。丰厚的收入，使得一些角色动画设计师、游戏软件开发工程师成为令人羡慕的职场新贵。

从中不难看出中国游戏动漫产业的迅猛发展急需大量高级游戏动漫人才。

游戏培训主成主力军

目前，传统的高校教育模式已经越来越不能满足中国游戏动漫产业的发展。与此同时，一大批以职业教育为目标的数字娱乐职业教育机构应时而生。

据了解，汇众教育北京公主坟（游戏）校区的授课老师都是国内顶级游戏公司的专业人员。所有老师都是参与顶尖游戏制作项目的专业大师。课程采用“专业课+专业实习”的模式，在游戏策划基础上分游戏动画专业和游戏软件开发专业两个部分。

汇众教育北京公主坟（游戏）校区凭借7年的办学经验，已为全国的游戏企业输送了大批合格学员。实用的课程设置、优秀的师资力量、丰富的项目实训，让学员快速掌握游戏从业者必备的多项技能，毕业后平均月薪已突破4000元。

从目前的市场环境来看，虽然很多院校都开设了相关专业，但往往只是针对理论进行了指导，在实际操作中仍十分缺乏竞争力，而企业需要的是能够为其创造价值的实战型人才，汇众教育北京公主坟（游戏）校区正是完美的将理论和实战结合来培养学员。这样不仅仅减少了企业要从头培养其实战能力所花费的人力物力，让学员在一毕业即拥有相当于企业工作2年的工作能力，轻松胜任工作，做到试用期即高薪！

汇众教育北京公主坟（游戏）校区是汇众教育的直营校区之一，这些年来本着对学生负责，对家长负责的态度，老师兢兢业业，在游戏教育的一线传递前沿实用的游戏制作技术。未来将秉承着以就业为导向，实战为主体的教学特色，为中国游戏事业培养更多优秀人才，为更多的游戏爱好者架设通向理想的桥梁。



围池-渲染场景效果图



学员作品——战士



画室

头牌新闻

《尘埃3》获媒体一致好评

■ 本刊记者 罗宾



《尘埃》系列作为历史并不算久的竞速类大作，其前两部作品都是既叫好又叫座的好游戏，而该系列新近推出的第3部作品《尘埃3》（Dirt 3）再次获得了媒体的一致好评。在5月初，Xbox官方杂志首先推出了该作的评测，为游戏打出了9分（满分10分）的高分。杂志的责编Mike Channell在文章中写道：“我们没有必要假装，Codies的这部游戏无疑是现今最棒的作品之一。”杂志中对《尘埃3》异常优秀的画面效果和经过增强的物理引擎感到非常满意，并写道：“如果你的赛车总是翻掉，那肯定是你自己的操作问题。”同时，杂志还对游戏新的夜晚赛道和分屏模式进行了称赞。在5月中旬，英国版PS官方杂志也放出了《尘埃3》的评分——9分（满分10分），而其评分对于游戏开发商Codemasters来说无疑是个好消息。该杂志称：“和该品牌以往的作品相比，在拉力赛的表现上提高了许多……不过开发商应该将这个品牌开辟一个新的纪元，在游戏中引进各种竞赛感官娱乐元素。”评测编辑认为《尘埃3》此次的尝试无疑是成功的，游戏非常的好玩。游戏评论家Joao Diniz Sanches表示，这款游戏可以说是“毫无瑕疵”。

在游戏即将上市前，IGN也给出了该作X360版的评分，分数为8.5分，甚至超越了前作《尘埃2》的8.4分。IGN的编辑们认为，和前作相比，总分没有太大变化，不过看各项评分还是有相当大的差距，首先整体感觉一项比《尘埃2》的8.5分略有下降，为8.0分。画质达到了9.0的不错成绩，好戏在后面，音效、上手、耐玩均比《尘埃2》高出了0.5到1分。最后，IGN给出了接近完美的评价，“《尘埃3》接近完美，仅有少量的瑕疵。这是一款超级赛车体验的作品，不容错过。虽然该作非领军作品，车款也有限，不过其卓越的操控，大量的赛道和竞赛，整体充满乐趣的元素仍然让该作成为一款出色的作品。”

该作已于5月24日同时登陆360，PS3和PC平台。P

晶合热点

《征途》首创全区帮会战

国产武侠PK网游《征途》近日将推“百万玩家同场竞技”新玩法——“全区帮会夺城战”。该对战模式将以赛季形式举行全区性、以帮会为单位的夺城战役。游戏中的玩家可通过帮主来报名参加这场超级群P战争，届时《征途》将架设独立的“夺城战服务器”，供所有玩家“日日血战，夜夜群P”！赛季结束时，《征途》将根据“帮会夺城战排行榜”犒赏名列前茅的英雄帮会。《征途》游戏的服务器数量多达近百个，但目前，各个服务器的玩家，所能参与到的大型战争（如：圣城战、国战、总

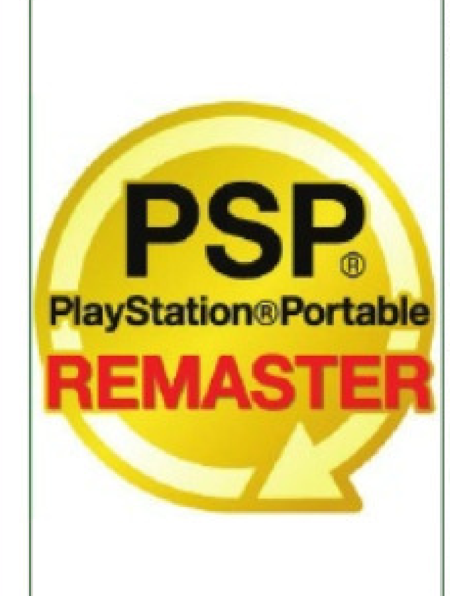




舵战等），作战区域都只局限在本服务器内。打来打去，对手总是那几个人，难免会产生“审美疲劳”。而“全区帮会夺城战”则完全颠覆这一规则，它是《征途》有史以来第一个“全区性质”的大型战争。

《怪物猎人P3——高清版》公布

日前，索尼宣布推出一个新的游戏品牌“PSP Remaster”，这个游戏品牌将会推出PSP游戏高清化之后的游戏，使之可以在PS3上运行。并且“PSP Remaster”的第一弹《怪物猎人P3——高清版》一同公布。和PS3游戏一样“PSP Remaster”的游戏也会使用蓝光光碟封装发售。相信以后还会有更多的PSP作品陆续参与该品牌计划。据卡普空发布的宣传视频可知，该作可与PSP便携版《怪物猎人P3》共享存档。高清重制版除





强化原作画面外还新增了对DS3力回馈手柄的支持，还可能支持索尼的3D影像。该重制版预计今夏在日首发，欧美地区发布日期待定。

晶合新作

《热血战队》开启不删档测试

2011年5月20日，《热血战队》“我想要怒放的枪战”媒体发布会在北京中国电子竞技馆召开，本次发布会邀请了金山游戏和金山网络方面的负责人以及WCG赛事主办方NeoTV、赛睿中国区、中国电子竞技运动发展中心的代表以及玩家代表和媒体到场。发布会上，金山游戏总裁吴裔敏宣布《热血战队》于5月31日开启不删档测试，并公布全球首创“刺杀模式”的CG，同时详解该模式的玩法



及相关内容。同时，《热血战队》还在现场与全球顶级游戏外设品牌签署战略合作，金山游戏助理总裁曹欣说：“我们希望合作的品牌是真正能够给予玩家最优质游戏体验的。同时，我们也非常关注用户心目中的口碑和评价。非常高兴的是，赛睿正是这样的合作伙伴：赛睿的产品目前在品质、销量乃至受欢迎的程度上都是名副其实的游戏专业外设第一品牌。金山游戏非常荣幸的与赛睿签约成为合作伙伴！给广大的竞技游戏玩家带来最棒的体验！”

FIFA 12展示游戏新特点

根据目前网络上泄露出的FIFA 12游戏视频，我们会发现该作中详细展示的一些新特性，例如全新的碰撞引擎、盘球带球、战术防守等。其中冲撞引擎系统将会通过对比球员的力量和体型来计算出冲撞中球员的受伤状况。引擎的升级将带来更加真实的拦截系统，新的防守操控系统将重点放在了时机的掌控上，



因而将表现得更好。除了3DS版之外，EA还没有正式宣布这款游戏的其他任何主机版本，不过估计游戏很可能会依照传统在秋天的时候发售。

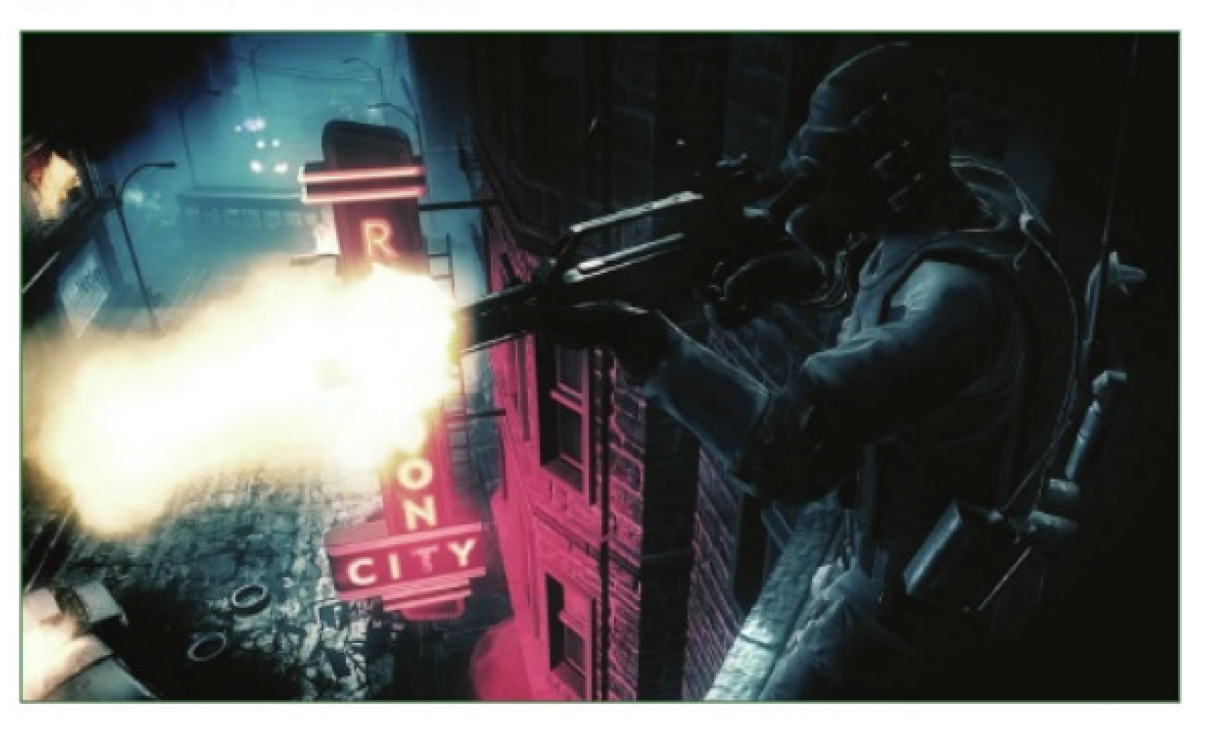
《上古卷轴5——天际》将更为拟真

5月，在德国媒体对《上古卷轴5——天际》的前瞻报道中，我们看到《天际》将会加入使游戏更为拟真、更为有趣的新因素：游戏将采用类似于google地图一般的全3D地图，在地形地貌上会有一些新的细节设定，比如风向会改变水流并造成动态波浪等，都会让整个世界看上去更真实。此外，玩家可以在游戏里买属于自己的房产。除了5个主要的大城市，将会有8~9个小定居区，玩家可以在这些定居区购买住宅。延续了之前作品风采的特点还包括：真实的市场系统，如果一个玉米商人的玉米田被摧毁，那么整个玉米市场的价格就会崩溃；每一个NPC都会有自己的事情在做，而不仅仅是睡觉或者站在那里交谈；龙一旦见到玩家就会随时随地攻击他。结合这个游戏之前几代作品的自由表现，我们有理由对它充满期待。



《生化危机——浣熊市行动》披露新细节

《生化危机——浣熊市行动》发生的时间介于《生化危机2》和《生化危机3》之间。在《生化危机——浣熊市行动》中，你将控制安布雷拉公司安全部队的一位队员，被派往浣熊市执行刺杀里昂·肯尼迪的任务！而且Capcom公司还提到，玩家可以通过杀死里昂而彻底改变“生化危机”系列的历史。在本作中，将最多可以支持4位玩家合作进行游戏，所有玩家的身份都是安布雷拉公司安全部队的队员。初次之外，游戏首次引入了射击时可以移动的设定以及掩体系统。每一位队员都有独特的技能和能力。Vector是队伍里的侦查专家，Spectre是你的上司，Bertha是医护员，Beltway是重火力支援和爆破专家。就像是《求生之路》那样，如果想要在这座城市生存下去，4位队员必须通力合作。由于本作跑偏比较严重，从系列原本的生存恐怖类型转到了第三人称动作射击类型，所以Capcom必须接近全力来保持游戏具有“生化危机”的感觉。浣熊市的街道上将会有各种出现在系列中的经典敌人，还有新增加的敌人来迎接玩家的到来。这款作品预计将在今年第4季度发售。



晶合快评

游戏类型问题

■晶合实验室 生铁

今天想和大家聊一下关于游戏类型的问题。我其实一直有一种感觉，那就是第一人称视角射击（FPS）类型的游戏从来不是游戏大家庭的主流成员。尽管电子竞技最早的起源不是《星际争霸》而是《毁灭战士》（DOOM），尽管显卡的性能测试游戏从来都不会是赛车游戏而只能是FPS。但我仍然有这样的感觉，那就是从我的经验来看，FPS并不是最大多数玩家所喜闻乐见的游戏类型。FPS的流行并不是一种因玩家的需要而产生的趋势，而是游戏的开发商和运营商所控制的一种潮流。有一种不太科学的方法，可以验证我的理论。那就是人类有史以来累计销量最大的前十款游戏作品中，你根本看不到FPS游戏的影子——《超级马里奥》系列、《口袋妖怪》系列、《模拟人生》系列甚至是《GT赛车》系列，但你在这里见不到FPS游戏。也许是这一统计数据也许过老了，我猜《使命召唤》系列的总销量也许能够进入前十，因为根据NPDGroup的一份统计数据，《使命召唤——黑色行动》现在已正式成为美国历史上销量最高的游戏，超过了该作前一代的2300万销量。

还有一个方式其实也证明了FPS的流行问题，那就是现在主流FPS普遍的简单化趋势。场景触发剧情、队友无敌不死、掩体躲避回血等特点逐渐主流化。很多喜欢FPS的老玩家对此感到不解——最起码设计个补血包，难道不是增加了游戏的刺激性吗？游戏发行商的缄默答案就是：现在的FPS游戏不是为你们这些玩家做的。FPS游戏的一线大作，未来还会更简单，相信我的判断。它要给玩家的只是展现现在强大的硬件功能，要的就是堆砌3D特效，要的就是简单、容易通关，过把瘾就完。换句话说，其实FPS只是游戏主机开发商争夺用户源的工具之一。远在十几年前，DOOM能常驻PC的主要原因之一，就是它令人瞠目的立体世界，是一台PC主机功能的证明者。哪怕仅仅是为了给亲戚朋友们作展示用，人们也要安装这样一款游戏。但我始终不认为DOOM是适合大多数东方玩家口味的游戏。它没什么剧情，迷宫有时非常冗长烦人，人们通常只是为了过瘾杀上一会儿，而通关者寥寥无几。





“最好的FPS广告”，这个游戏就是应该有点混的



沉默的搜寻者生铁

一直以来，人们将FPS游戏对于硬件的苛刻需求理解为游戏开发商与硬件厂商之间的某种合谋，这样的猜测不无道理。FPS的一窝疯现象，其实和影视领域的跟风现象毫无区别。因为表现当代警匪斗争的电视剧过多宣扬了黑社会、帮派斗争、恶人的形象而受到限制，所以电视剧转向拍摄1949年以前时代的谍战片，而这一过程并没有观众发言的余地，人们不需要这么多谍战片，正如同人们不需要那么多清宫剧或者怀旧戏。而一窝疯反映的只是投资者面对市场风险时体现出的某种不自信。

在PC机能远不如今天的时代里，即时战略（RTS）游戏也曾一度几乎成为游戏产业的主流。但很多年过去，人们记住的也仅有《命令与征服》和暴雪的《星际争霸》与《魔兽争霸》。

从足球游戏来看，也是如此，FIFA 98是足球游戏有史以来最著名的一部作品，当时很多不看足球的人都在玩，网吧里也都安装了这款游戏，甚至在前两天我还在电台广播里听到主持人聊起这款游戏。原因就在于它是第一款让足球游戏在3D画面上迈进了一个新台阶的作品。还是那句话，仅仅是为了“展示”的意义，这款游戏也有装一下的必要。但时至今日，足球游戏还是在它固定的受众群体中受到欢迎。不热爱足球的玩家，不会再安装一款足球游戏了——哪怕它是《实况足球》。

在发稿前，我的同事地穴领主给我看了《永远的毁灭公爵》官网的一个网页小游戏。在这个游戏里，你需要选择一位美女枪手进行射击对抗，比谁的反映更快。谁输掉比赛谁就要接受一点小小的惩罚——估计杂志上市时，很多读者已经玩过这个游戏了。但事实上，它是游戏的一个别出心裁的广告！地穴领主说这是他见过的最好的FPS广告了，我也有此感。毕竟“混帐”也应该是FPS的一个组成部分，而美国式的爱国主义则不应是。P

漫画作者：suns

黑历史

——PSN用户信息大规模失窃事件始末

■北京 负犬



索尼对信息保护的态度一向十分严谨，并将继续为保护个人信息的安全措施而努力。致力于为顾客提供优质且安全的娱乐服务是我们的第一目标。

——索尼关于用户信息失窃的公告中结尾处的一段话

如果有人在编写一部关于电子游戏的历史书，那么2011年4月索尼旗下PSN的遭遇肯定会成为其中最为沉重的内容之一：2011年4月26日，PlayStation官方博客公布了PSN遭到黑客袭击并导致大量用户的个人信息（包括姓名、通讯地址和邮编、所在国家、Email地址、生日、PSN用户名及登录密码等内容）遭窃取这一消息，涉及到的账号数量高达7700万。

尽管索尼在发表该消息的同时表示“没有证据表明用户信用卡信息及相关消费记录数据失窃”，但坏消息很快接连而至——4月28日，数张关于信用卡地下交易论坛的截图在网上曝光：有黑客将220万余名在PSN上使用信用卡进行过消费的用户的个人信息（包括信用卡卡号和安全码等内容）挂牌出售。由于信用卡地下交易这种犯罪行为的隐蔽性，我们不知道这笔买卖是否属实、是否成交，但在此之前和之后都有世界各地的PSN用户声称自己的信用卡遭到了数额不等的盗刷。在美国司法部门的压力下，索尼在5月2日才承认“一个已于2007年过期的数据库中储存的12700张非美国本土的信用卡或借记卡及其有效期数据（但不包括信用卡安全码）遭窃，同时遭窃的还有

位于德国、澳大利亚、荷兰及西班牙的10700位用户的涉及到银行账号的借记卡消费记录。

很多年以后，当人们在空闲时回忆起2011年时，没有多少人会记得PSN服务曾因此而中断一个月，同时也没有多少人会忘掉那些关于失窃的个人信息的惊人数字。

无论索尼是否瞒报了部分数据（当然，我们情愿相信它不会这么做），现有的数据都足以构成史上规模名列第四的个人信息失窃事故。无论你是否拥有PS3，是否是PSN用户，是否在此次事件中遭受了损失……这一事件都是我们应当面对并了解的，因为在这一事件中最大的受害者并不是索尼、PS3或PSN，而是玩家——随着游戏业在商业化浪潮的推动下发展壮大，无论是为了下载补丁和DLC、为了获得官方技术支持、为了和其他玩家交流……我们或早或晚都会成为某个甚至数个游戏厂商的注册用户。历史是一面时时刻刻在提醒着我们“日光之下并无新事”，需要以此为鉴的明镜，那些记载着不光彩过去，往往会被尽力掩盖住的历史尤其是如此。1999年上映的日本动画《机动战士高达逆A》（Turn A Gundam）将记载着不愿面对的过去的“被封印的历史”称为“黑历史”，这一称呼在ACG文化圈里很快蔓延开来，早已成为了相当普遍的用法，我们不妨也用这个刺眼的词汇来称呼这次的PSN用户信息大规模失窃事件——这正是索尼的黑历史，但同时又不仅仅是只属于索尼自己的黑历史：它为何发生，牵扯到与谁的关系，又引起了怎样的影响……缺少其中任一环节，这段历史都不算完整，而这篇专题的目的就是尽量将这段黑历史完整地陈述出来。

Largest Incidents

RECORDS	DATE	ORGANIZATIONS
130,000,000	2009-01-20	Heartland Payment Systems, Tower Federal Credit Union, Beverly National Bank
94,000,000	2007-01-17	TJX Companies Inc.
90,000,000	1984-06-01	TRW, Sears Roebuck
77,000,000	2011-04-26	Sony Corporation
76,000,000	2009-10-05	National Archives and Records Administration
40,000,000	2005-06-19	CardSystems, Visa, MasterCard, American Express
32,000,000	2009-12-14	RockYou Inc.
26,500,000	2006-05-22	U.S. Department of Veterans Affairs
25,000,000	2007-11-20	HM Revenue and Customs, TNT
24,600,000	2011-05-02	Sony Online Entertainment, Sony Corporation

专门统计个人信息失窃事故的数据库datalossdb的数据表明此次事故的规模名列第四

注：与PSN账号信息一同被盗的还有索尼提供的基于索尼多媒体播放设备的云存储平台服务“Qriocity”的账号及账号持有者的个人信息，由于与游戏基本无关的Qriocity服务并非本专题关注对象，故在正文中省略相关内容。

因与果：为什么会是索尼？



“索尼罪大滔天，搞到百姓怨声载道”

——电影《鹿鼎记》（周星驰版）中一句著名台词，其中的索尼原本是指清朝辅政大臣赫舍里·索尼

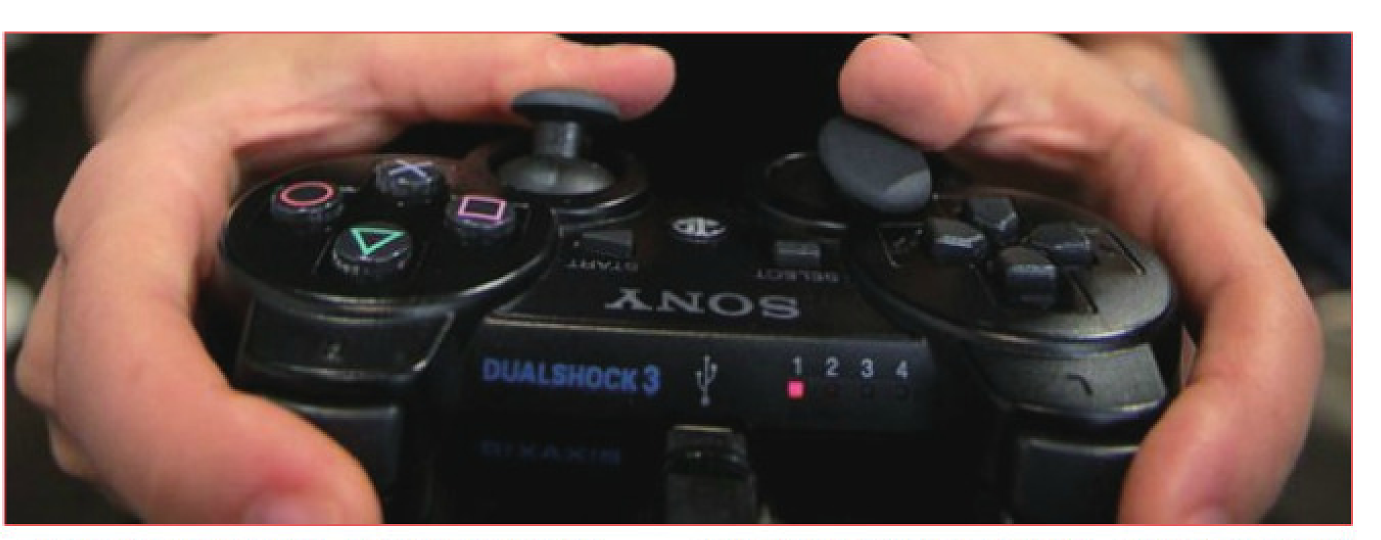
自从互联网和黑客诞生以来，打着“破解”旗帜的战争就从未改变过，只要地球上还剩一个能够呼吸和上网的黑客，破解这一“事业”就不会轻易终结。自从次世代主机（现在也差不多到了该称其为“本世代主机”的时候了）诞生以来，来自世界各地的黑客们就从未停止过后浪追前浪地奔赴新战场的过程，作为“受益者”的Wii和Xbox 360盗版玩家已经下着免费的镜像，或是买着便宜的散装光盘，狂喜乱舞着头顶了很多年的青天，还从没有哪个黑客（无论他是否从中获利）因为针对游戏机和游戏光盘的防盗系统进行破解而惹上来自微软和任天堂的官司，就连在知识产权方面的偏执狂症状严重到会不远万里来到中国指责魅族这一程度的苹果公司，也不会对“越狱者”下手，在索尼看来，这些兄弟厂商的行为完全是不可理喻的：由欧美文化为互联网时代树立的道德标杆得到了广泛的认可，无论是植根于日本，枝叶遍布全世界的任天堂，还是让世界上所有PC都为自己打开一扇窗的微软，都要在这个标杆处低下自己高贵的头颅：购买软硬件产品后，决定如何使用是用户的自由，只要不对互联网安全或其他用户构成威胁，出于兴趣的破解行为并不触犯法律。

但索尼无法容忍这些，21世纪已经过去十多年了，日本社会还是没能将“破解”与“盗版”这两码事区分开来——虽然它们确实经常处于同一条流水线上。就算是在北美和欧洲都成立了规模庞大的分公司，索尼还是把这一注定水土不服的偏见带上了国际市场，当以破解iPhone而闻名全球的天才黑客GeoHot宣布参与PS3破解工作之后，索尼想出的对策居然是通过更新PS3系统固件来堵死对Linux系统的支持（几年前，“支持Linux系统”还能算是PS3的卖点之一呢……也许是因为那时PS3上有吸引力的独占作品还不多吧），当时已经正式向索尼“宣战”的GeoHot对此发表的评论是“PS3是我见过的唯一一个在发售后功能变得越来越少的产品”——只有PS3的老玩家还记得PS3最初发售时既兼

容PS2游戏，又能播放SACD，还支持第三方系统，这些曾经令PS3玩家（尤其是有钱烧SACD和有技术搞Linux的人）津津乐道的功能随着机型的每次更新换代都会被割掉一部分，如今已经连影子都看不到了。

注：PS3的系统固件是从3.15直接升级到3.21的，3.21版固件的发布日期是2010年4月1日，当时这条官方公告下面最初的回复内容大多是“哈哈哈哈，你们的这个愚人节笑话讲得不错嘛！”，后来当人们逐渐意识到这不是个笑话的时候，回复的言辞开始变得越来越激烈，到最后干脆变成群起而攻之了……

每天只是守着论坛和BT资源列表等着下载ISO的玩家可能无法理解黑客们破解游戏机的动机：他们只是想让游戏机的机能不只是浪费在游戏上（就连Wii的破解者都是这么想的！），而是可以运行自制软件——让它变得更酷，更符合自己（以及志同道合的朋友们）的使用需求，还有更重要的——为了理念：让用户更自由。



“不甘心让游戏机只能用于玩游戏”——这种动机可能很难理解，但如果你拥有和他们不相上下的技术能力，就可能会和他们一样感受到“使命的召唤”

把游戏机的支配权从吝啬的厂商那儿抢回来——这并不是什么伤天害理的事，能够越过反盗版程序的检测，运行盗版光盘甚至光盘镜像的自制程序不过是这种“崇高”目的的副产物之一。在索尼发布3.21系统固件，并自以为扼杀掉了第三方系统这个“毒瘤”之后，过了不到一周，GeoHot就宣布让PS3在3.21固件下仍然支持Linux系统的破解已经成功，这一消息为他的个人博客带来了20倍于之前的访问量（考虑到他已经因破解iPhone而名噪一时，这个数字肯定非常恐怖），在这一次交锋中占了上风的GeoHot对索尼的嘲弄是：那些删掉对第三方操作系统支持的家伙，是你们亲手把几十万原本“遵纪守法”的模范用户逼成了黑客。”

直到那时，PS3的破解工作和盗版还没产生一点联系，具有讽刺意味的是：真正令索尼阵脚大乱的USB破解设备（俗称“电子狗”）在2010年8月出现，并迅速传遍全球，电子狗出现时其功能就直接指向游戏盗版（通过将PS3伪装成开发机获得运行硬盘存储的游戏光盘镜像的权限），但是通过这一商品获取暴利的破解者至今仍然逍遥法外，索尼在这之后的表现就像是个气急败坏的小孩——只想找一个宣泄的通道，把对整个世界的愤怒全部倾倒在一个人的身上，行事一向高调，真实身份早已不是秘密的黑客GeoHot正好在这个时候跳到了索尼的枪口前：2011年1月2日，GeoHot放出了一组代码——有志于参与PS3破解的人一眼就看出了这就是PS3的根密匙（Root Key），有了它，所有的自制程序都可以在PS3上畅通无阻地运行， GeoHot同时表示：我没打算因此接受捐赠，请诸位明智地利用这些信息，我并不姑息盗版行为。”这句话并不是说给索尼看的“免责声明”，而是对他同行的忠告。



风靡盗版市场一时的“电子狗”。其开发者因此赚得盆满钵盈，至今仍然逍遥法外

Hacker（黑客）和Cracker（破解者）是不同的，前者的动机和行为并不是为破坏而破坏：攻破一个系统的安全保护，同时可以建立一个更安全的系统，后者只考虑利用安全漏洞为自己的一时之快而进行破坏。每个黑客同时都是安全专家，而破解者只是成分单一的恐怖分子。他们的区别就像是漫画中的超级英雄和超级坏蛋——前者讲究“能力越大，责任越大”，而后者只致力于伤天害理。

GeoHot本人没有开发任何用于运行PS3盗版游戏的自制软件，没有开发任何用于在PSN上联机游戏时进行作弊的软件，他只是率先做到了任何一个黑客都会去做的事——自从这个群体成立以来，破解的欲望就像呼吸的本能一样驱动着他们，正如英国登山家George Mallory对“你为什么要攀登珠穆朗玛峰”这一问题的回应：“因为山在那儿”——是的，PS3在那儿，怎么可能没人去破解它？GeoHot只是第一个攀至PS3峰顶的登山家，为黑客群体树立了最新的技术标杆……然后，他和他所属的fail0verflow黑客小组被索尼送上了法庭。

没错，黑客确实是在法律的夹层中走在钢丝上的人，但真正从钢丝上掉下去的情况并不多见，欧美对于黑客行为的宽容限度向来很高，只要不是在破解的同时触犯了其他法律，通常不会惹上什么麻烦，反倒有可能因“一破成名”，让自己的技术水平得到大型IT企业猎头部门的认可，例如卡内基梅隆大学的人机交互专业博士Johnny Chung Lee，他破解了Wii的控制器Wii Remote，将其连接到电脑上，开发了一套可识别头部动作的虚拟现实显示设备，任天堂并没有对此作出任何回应，而微软则偷偷塞了一份儿offer给他——他因此成为了Xbox“Natal”计划，即后来的Kinect体感游戏控制器的核心研发人员。Kinect在发售后成为了黑客群体中的热门话题之一，民间很快就开发出了它的PC平台USB连接驱动程序，该设备被迅速应用到很多连微软自己都想不到的领域中，微软对此的表态则是“我们不会起诉任何开发并分享自制的Kinect驱动的人”，还补充了一句：“这并不是破解——我们在设计该产品的时候就没对此做任何防护。”2011年2月21日，微软干脆直接在官方博客上公布了即将发布正式针对Windows的Kinect软件开发工具包



《终结者2》里，少年时期的约翰·康纳就是靠破解ATM机搞零花钱的（这一手还是跟他娘亲学的），连这种明显的犯罪行为在好莱坞电影里都是作为正面形象来宣传的

的消息——潜台词是：黑客们，别费心思搞什么破解了，高高兴兴地被我“招安”吧。

你看，欧美的黑客们就是在这样的环境中成长起来的，游走于法律边缘（而法律通常不会把他们怎么样），以技术为美德的标准，尽管他们当中的绝大多数人在大多数情况下都是默默无闻的地下工作者，但却一直是IT行业中最鲜活的血液。直到PS3告破之前，这个环境并没对他们造成什么冲击，只有索尼气急败坏的表现破坏了这个温馨的良好氛围。

2011年1月11日，索尼计算机娱乐美国公司（Sony Computer Entertainment America，SCEA）正式起诉黑客GeoHot（全名George Francis Hotz），及其黑客团队fail0verflow成员，提出黑客们侵犯了数字千年版权法案（Digital Millennium Copyright Act）、计算机诈骗及滥用行为、侵犯著作权等8项指控，向法院要求没收黑客们所有包含破解代码的计算机硬件设备及软件载体，并要求赔偿损失和诉讼费。1月27日，索尼向法院申请临时禁令，要求禁止GeoHot继续散布PS3的破解程序、协助其他人进行破解，或散布其他在破解过程中掌握的信息，同时强制要求GeoHot将用于破解的电脑及存储设备移交给索尼的律师。3月6日，法院批准索尼的律师获取自2009年1月起至当时的所有访问过GeoHot个人网站的互联网用户的相关注册信息及IP地址。期间，索尼双管齐下，在2月23日联络德国警方抄了黑客Graf_chokolo（真名Alexander Egorenkov）的家并起诉了他，当时他正致力于恢复PS3对Linux系统的支持这一破解工作，按照当地的法律，索尼要求他要么删除个人博客上全部关于PS3的技术性内容，要么就面临6个月的牢狱之灾。

3月16日，在Android圈内赫赫有名的黑客Koush（Koushik Dutta，同时也是很多著名的Android系统应用的开发者）收到了一封来自索尼人才招募部门的Sarah Mcrae女士的邮件，SCEA打算将他招入麾下，而Koush的回复是：贵公司的邀请让我感到非常荣幸，这一机遇也让我很感兴趣，但是索尼最近对黑客GeoHot的所作所为让我无法昧着良心为索尼工作。”

一系列事件中最可笑的是：真正在开发可运行盗版游戏和在PSN上作弊的自制程序的破解者们没有受到任何制裁，在索尼忙着对付GeoHot和Graf_chokolo的同时，PS3和PSN上一直在群魔乱舞，早已被作弊者攻陷的《使命召唤——现代战争2》PSN联机对战战场已经趋于荒废，自制系统更是都发展到可以不花钱直接在PSN上下载并解锁完整版游戏，甚至用不存在的信用卡在PSN上无限充值的地步了——而干出这些勾当的人没有一个惹火上身：是的，索尼在对两名黑客穷追猛打的同时，对后院失火不闻不问。

索尼的一系列完全可以用“失态”来描述的举动归根结底就是由于“不解风情”导致的：不管它在海外市场和分公司的规模有多大，索尼骨子里始终是一家日本企业，在国际市场上多年的打拼并没有让它理解早已深入到整个IT行业之中的黑客文化，藏龙卧虎的民间技术高手群体对它的竞争对手来说是巨大的人力资源宝藏，而对索尼而言却只是眼里容不下的沙子。在自以为天衣无缝的系统被黑客破解之后，一家欧美企业在紧急修补漏洞的同时可能还会庆幸：谢天谢地，破解我的是Hacker而不是Cracker，而一家日本企业的反应，引用GeoHot在博客上嘲弄索尼的内容：愤怒，愤怒，愤怒，愤怒，愤怒……他们指出我们的安全系统有漏洞……我抓狂啦！哇啊！

被激怒的索尼同时也激怒了其他人，一直被索尼紧握在手中的那根怒火熊熊的接力棒终于在4月3日被人接下了，而且接下的不是一个人。



无名氏：我们从不原谅，我们从不遗忘

——你真的认为炸掉国会大厦就能改善英国的状况？
——不确定，但这毕竟是个机会。

——电影《V字仇杀队》中男女主角的对白

2011年4月3日，一封“宣战书“通过互联网上传播开来，它来自“无名氏（Anonymous）”，难以理解黑客文化的索尼当时可能只会对此置之不理，但他们很快就会意识到自己犯了一个可悲的错误——“无名氏”不是一个人，而是一个组织。

无名氏的宣战书是以这样一段话开始的：恭喜你，索尼。如今你已经吸引了无名氏组织的全部注意力。最近你对我们的黑客朋友，GeoHot和Graf_chokolo所采取的法律行动对我们而言不仅仅是构成了一个警告，同时还被我们认为是完全不可原谅的……被无名氏的枪口瞄准通常只意味着一件事，就是自己所有的服务器和网站都已经陷入了危机。

“无名氏”组织没有领袖，没有管理机构，甚至都没有固定的成员，正如他们的名字所示——该组织的

“Anonymous”这一称呼源于在英语画像揭示板（imageboard）上发言时不输入任何ID时所显示出的发言人名称，也有匿名之意：任何人都可以成为无名氏，每个人都是无名氏，这就是维系这一组织的灵魂。该组织诞生于欧美地区的热门图像揭示板4chan，一群来自世界各地，同样感到无聊，只想上网找乐子的玩家“志同道合”地聚集在4chan的“随机”版块（顾名思义，该版块没有任何主题，上面什么内容都可能出现），形成了无名氏组织的最初形态，无名氏组织的初次集体行动发生在2006年——成千上万名4chan用户约好时间，一窝蜂地涌入一款针对青少年群体的名为“哈宝酒店（Habbo Hotel）”的社交网络游戏，一口气占据了游戏中的绝大部分公共空间，然后用粗俗的语言疯狂刷屏，让正常游戏的玩家尴尬不已，不得不退出游戏——然后，这一行动获得了圆满成功。

“无名氏”组织就是以这种令人瞠目结舌、哭笑不得的方式第一次向互联网世界宣告了自己的存在，该组织的行动一向飘忽不定，毫无原则性可言——因为谁也不知道由什么发出的哪一句号召会突然一呼百应，成为下一次集体行动的风向标：他们在互联网上炮制并传播乔布斯突发心脏病的假消息（此事件直接波及了成为传播假新闻链条上一环的CNN和苹果公司的股价），在2008年美国总统选举期间破解了候选人之一Sarah Palin的私人邮箱账户，在2009年伊朗总统选举期间携手海盗湾打着声援民主的旗号力挺少数派政党，同年却在YouTube上大批量集体上传伪装成全年龄视频的黄色录像，并且干着人肉搜索出“不说粗口俱乐部（No Cussing Club）”网站的维护者的个人信息（那个小女孩当时才15岁！），然后给她的邮箱发大量恐吓邮件，给她的家庭打骚扰电话和恐怖电话，甚至把披萨饼外卖和色情杂志快递叫到她家门口等等下作勾当。但就是同一个组织，当“维基解密（WikiLeaks）”网站面临空前危机时，他们喊着“为自由而战”的口号，通过攻陷包括VISA和MasterCard在内的诸多网站这一方式声援Julian Assange，在诸多巨头企业、银行因受到来自政府的压力纷纷拒绝对Julian Assange施以援手的时候，无名氏组织成为了维基解密最有力的盟友。

在Guy Fawkes的面具之下，无名氏有两张可怕的面孔：一是沉湎于低俗文化，以逞一时之快为行为动机的暴徒，二是熟悉黑客技术的激进的无政府主义者，无论哪张面孔都可以让“惹上它”的任何一个政府、任何一个企业头疼不已。该组织的精神图腾是“V字仇杀队（V for Vendetta）”中的主角“V”，这部诞生于上世纪80年代的漫画（根据其改编的同名电影于2006年上映）将故事背景设在由极权政府统治下的反乌托邦化的英国伦敦，主角坚持以无政府主义来与政府的法西斯主义对抗这一原则贯穿全剧，V被刻画成一个被复仇的动力所驱动的悲剧英雄，凭一己之力通过恐怖行动来推翻政府的恐怖统治，以Guy Fawkes面具这一符号唤醒麻木的民众，在剧本的高潮部分，伦敦市民受V的行为鼓舞，纷纷戴上Guy Fawkes面具，模仿V的装束走上街头游行，这一幕就是无名氏组织所追求的目标。

对无名氏组织而言，最大的不幸是他们没有生活在一个由法西斯主义统治的互联网世界里——这样他们的无政府主义就显得没有V那么理直气壮，他们的“恐怖行动”也不能像V那么正当。对那些成为无名氏组织袭击目标的人而言，最大的不幸则是这些21世纪的年轻人没能继承V的那种英伦绅士派头，也没有阅读莎士比亚著作、培育玫瑰或观赏《基督山伯爵》的情调——比起V，他们更像是电影中那个戴着面具，喊着“无政府主义万岁”，拿着手枪去抢劫商店收银台的抢劫犯。

无名氏在互联网上留名的多次行动表明该组织掌握着高超的破解技巧和随时发动DDoS（Distributed Denial of service，分布式拒绝服务攻击）的能力，被无名氏“点名”的企业或政府的网站很少能够在他们发动的攻击中全身而退。

4月6日，索尼旗下的主要网站，包括Playstation.com、Sony.com和SonyStyle.com皆出现了服务器宕机现象。

同一时间，无名氏组织的部分成员在北美地区发起了名为“索尼侦查（SonyRecon）”的行动，他们人肉搜索出索尼雇员（甚至包括SCEA的CEO Jack Tretton）的住址和住宅电话，然后一边以“Anon Mous”这个化名向他家叫披萨外卖，一边给他家打骚扰电话，甚至还去翻了其住宅的垃圾箱——喂，这已经不只是犯罪，这已经是变态了吧（虽然他们的偶像V也多少有点变态的嗜好吧……）！

4月11日，索尼在Playstation官方博客上公布了已于3月31日和GeoHot达成庭外和解的消息，声明撤销在旧金山及加州的联邦法院对GeoHot的诉讼，同时GeoHot接受终身禁令，此后不得针对索尼产品进行任何破解工作。

4月13日，无名氏组织宣布“战争升级”：索尼与GeoHot的官司结束了，但这对无名氏而言只是开始。我们对索尼网站的攻击行为已经终止，索尼通过“维护”这一借口来掩饰服务器宕机的真相的可悲举动已经充分取悦了我们，接下来我们打算换一种方式来吸引索尼的注意——在4月16日，戴上你的面具，带上几个朋友，通过网络聊天室和Facebook上的相关页面，在你家附近的索尼商店组织起抗议活动，抵制所有的索尼产品，如果你买过，就去退货。现在是时候让大公司和政府认识到民众力量了——作为团结一心的集体，我们有能力改变，也必将改变社会上的不公正现象。索尼，准备接受好接受你所未见过的最大规模的攻击吧，那将是按照无名氏的行事风格进行的。

4月16日，戴着Guy Fawkes面具的无名氏组织成员如约出现在位于世界各地的多家索尼专卖店门前，他们拍摄的照片显示当天很多索尼产品的专卖店都关闭了大门，宣告暂停营业。

4月20日，对于广大PS3玩家——尤其是习惯通过PSN进行联机游戏的玩家而言，灾难毫无预兆地降临了：PSN从这一天起陷入瘫痪，尽管索尼于4月21日在官网发表声明称“PSN服务预计需要一到两天才能恢复”，但对

此翘首以待的玩家们在接下来的一周内只等到了接踵而至的坏消息。

4月24日，一向敢作敢当的无名氏组织一反常态地发表声明表示PSN服务的瘫痪与自己无关。“无名氏始终站在你们这边，维护你们的权利，我们行动的目标始终只有索尼，一直在尽力避免对玩家造成影响。”

4月26日，本文开头处提到的悲剧发生了。索尼在公告中表示“我们发现在4月17日到4月19日期间，PSN用户和Qriocity服务用户的账号信息在我们的网络遭到非法入侵时失窃。

5月3日，在索尼提交给美国国会议员的报告中，明确提到“我们在发现用户个人信息失窃的同时，注意到入侵者在我们的服务器上留下了名为“无名氏”的文件，文件的内容是无名氏组织总是挂在嘴边的“我们是群（We are legion，出自《圣经》马可福音5:9，‘我的名字是群，因我们为数众多’）”。

索尼一口咬定“无名氏”组织就是导致PSN服务瘫痪并盗窃用户个人信息的元凶，而无名氏则忙于在互联网上捍卫组织的名誉，为自己的无辜进行辩护。但除了亲自动手犯下这一罪行的人（或组织）之外，没人知道真相到底是什么。

如果无名氏没有对PSN进行破解和攻击，那么该组织就没有实现在对索尼所下的战书中“最大规模的攻击”——之前总是能说到做到，只顾制造烂摊子，完全不考虑后果的无名氏为何突然拥有甄别目标的能力了？在针对“维基解密”危机发动的“偿还行动（Operation Payback）”中，他们曾袭击多家商业机构和金融机构的网站，当时谁曾为那些网站和金融机构的普通用户的考虑过？如果无名氏对PSN进行了破解和攻击，那么即使他们没有亲自动手窃取了PSN用户的个人信息，也成为了窃取者的帮凶。

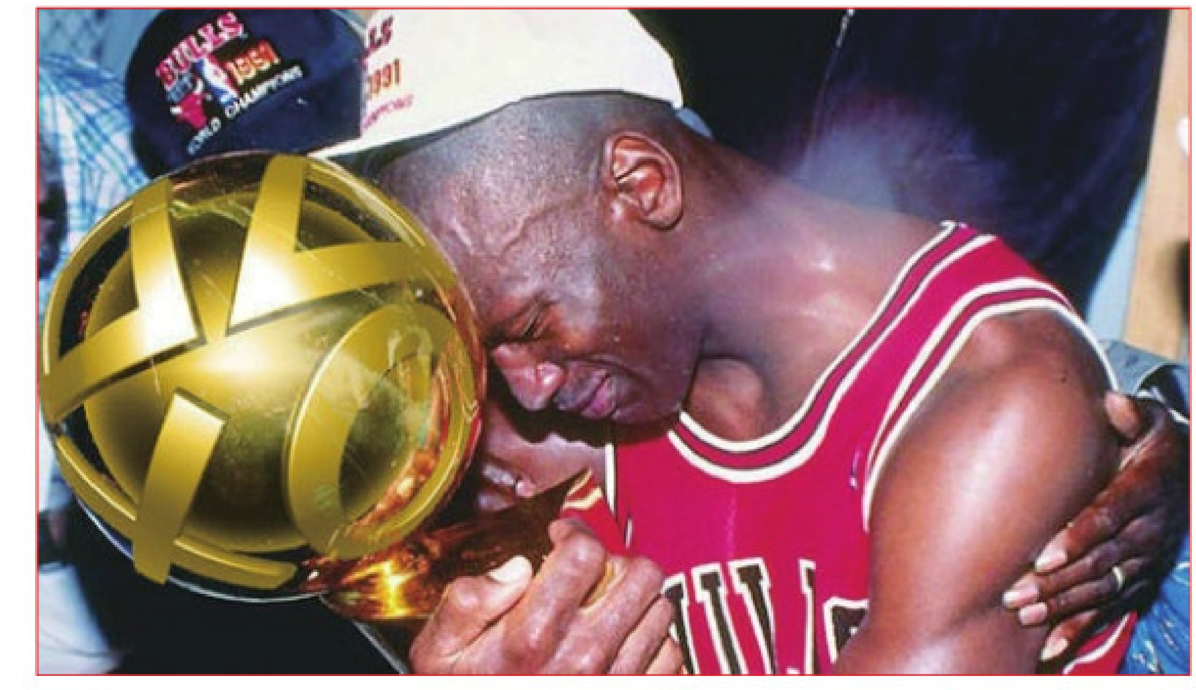
对无名氏组织而言，重点并不在于到底是不是他们做了这件事，而是做了这件事的人已经成了无名氏——不可能说服任何人打算给索尼一个惨痛的教训的他们自己也得到了惨痛的教训，这个松散到没有任何管理和准入制度的无政府主义组织败在了没有硝烟，没有炮火，只有自己的战场上：这群网络恐怖分子只能制造混乱，没有一丝一毫建立和维护秩序的能力，在一片混乱之中，他们口口声声坚持的“言论自由”和“信息自由”等理念只会成为浑水摸鱼的投机者作案和逃逸的掩护。

在电影《V字仇杀队》的结尾，一辆载满炸药的地铁摧毁了英国国会大厦，也摧毁了英国法西斯政权的统治，戴着Guy Fawkes面具的人民得以从无政府主义的胜利中重建属于他们的秩序。而现实中这些V的蹩脚模仿者的表现更像是一群发疯的唐吉可德，以想象中的巨人为目标，摧毁了一座又一座风车——但除了填补他们精神的空虚之外，真的曾有人从中受益吗？

历史尚未终结

“历史由胜利者书写”
——温斯顿·丘吉尔

就算是把这段过程拱手交给索尼或无名氏来书写，他们又能写出什么呢？引火烧身的索尼真的有底气坚持声称自己是在捍卫知识产权和玩家利益吗？无名氏还能厚着脸皮说出“这都是为你们着想”吗？纵观整个事件，能算是“胜利者”的只有逍遥法外的电子狗商人和信用卡窃贼——真正通过盗版和非法入侵获利的犯罪者不但没有背负骂名，连真实身份（哪怕只是一个在互联网上用于识别其身份的代号）都不为人知，索尼贫乏的技术实力（GeoHot曾如此挖苦索尼：他们宁可拿钱去请几个律师帮忙打官司，也不愿意找个能干的安全顾问）纵容匿名的破解者肆无忌惮地破坏，同时却试图利用司法机关的强制力在旗帜鲜明地反对盗版行为的黑客圈里抓些技术高手来杀鸡儆猴，结果只能导致既禁不了盗版，还扼杀了黑客群体对自己的好感，长远看来，其系统的安全隐患只增不减。



玩家们为庆祝PSN恢复纷纷打开PS进行改图，这是其中一张作品：乔丹抱着PSN奖杯流下了激动的泪水

无论索尼最终要为此付出多大代价，那些信誉的损失和支付的赔偿金最终只不过是账面上的数字问题，而玩家永远是躺着中枪，受伤最深的一群——莫名其妙地被剥夺联机游戏的权利，莫名其妙地被盗走个人资料，只想踏踏实实玩个游戏，却被这样的突发事件搅了兴致。

至截稿日止，本事件尚未落下帷幕，5月1日，索尼集团执行副总裁平井一夫在发布会上向用户鞠躬道歉，并正式向媒体公布对PSN入侵事件的调查结果和恢复方案，从5月16日开始，北美、欧洲、拉丁美洲、澳洲等地区的PSN服务逐渐恢复。离我们最近，也是中国PS3玩家首选的港服的恢复日则遥遥无期。日本政府表示在索尼完全落实反黑客措施及为用户提供进一步的信息保护措施之前禁止PSN日服上线。在索尼致力于恢复PSN服务和在挽回流失的玩家群体的同时，其旗下位于各地的分公司网站还在不断传出遭黑客入侵的消息，战火仍在蔓延……我们只能期待索尼能够通过这次历练认识到怎样的战斗才是值得的，怎样的信念才是值得捍卫的——最重要的是：怎样做才是真正对玩家有利的。



车手——旧金山 Driver：San Francisco

■江苏 老黑

制作：Ubi.Reflection
发行：Ubisoft
类型：动作
发售日期：2011年8月30日
期待度：★★★☆

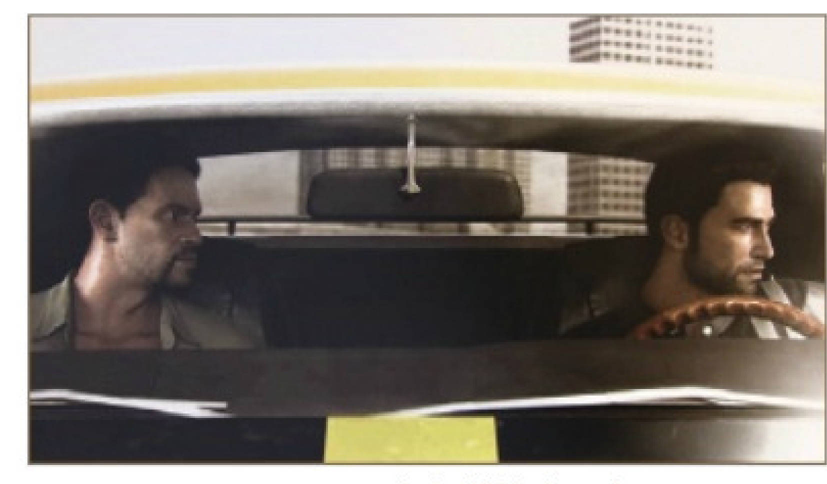
《车手》系列制作人Martin Edmondson一直以来都对《布利特》（Bullit）《法国缉毒网》这样的警察题材公路电影很有爱，甚至还曾经为游戏的前几作拍过真人短片，然而这一品牌的质量实在无法令人恭维。在转投Ubisoft之后，《车手》系列依然在继续着前作的故事：主角Tanner将三代大反派Jericho逮捕，在开庭当天的押送过程中，Jericho在导演安排之下劫持了囚车，并且通过一架新闻直升机成功逃脱。Tanner则在这场混乱中身负重伤，醒来之后，他惊奇地发现自己就像《黑客帝国》中的特工Smith那样，拥有了“附体”的能力！而真实的情况是他的真身已经陷入了昏迷，《车手——旧金山》（以下简称DSF）的故事，也就是在Tanner的脑中进行的。

乾坤大挪移

附体的方式很简单：调出大地图，然后用手柄的左右摇杆选中目标人物再确认就可以了。初始状态下Tanner只能在很小的范围内施展附体术，在升级这项能力之后，他的神技即可在一个街区，乃至在整座城市中施展。移魂对于都市沙盒题材游戏玩家而言的首要影响，莫过于消除了舟车劳顿之苦。不必在任务领取点、执行点之间来回奔波，连出租车的钱都省了。在进入一个全新的身体之后，玩家就可以执行他们在成为“宿主”之前的职业。比如你变身为了一个试车手，就需要去完成各种测试任务，如果你变成了一个令人讨厌的推销员，那么就要前往各个社区，争取在规定时间内将后备箱中的商品变成现金。执行这些小任务可以增加“念力”（Will Power），这是升级各项特技和购买重要车辆的“硬通货”。

旧金山街道战

Martin Edmondson表示DSF中的虚拟旧金山并没有完全复制卫星地图，整个地图只有60平方公里，道路总长度300公里，游戏地图是用现实地图的框架，结合一些地标性建筑（如金门大桥、联合广场、渔人码头）搭建而成的。制作人认为地图是否真实并不重要，重要的是在旧金山飚车时的独特感受，交通堵塞、大量的小巷和坡道，将会让追车战变得无比刺激。


Tanner和脑内搭档在一起


拥有大量狭窄街道和坡路的旧金山，是追车片导演最喜爱的地方

Tanner的移魂大法也可以在飚车过程中施展，比如在追车过程中发现有一辆大卡车迎面开来，你就可以附体到那名卡车司机的身上，然后逆向将目标撞成稀巴烂。P

不是猛龙不过江



黑道圣徒3
Saints Row:The Third

■四川 水上烟

制作：Volition
发行：THQ
类型：动作
发售日期：2011年第四季度
期待度：★★★★

《黑道圣徒》系列虽然在刚刚推出时被玩家看作是模仿GTA风格的沙盒式黑帮游戏，但是经过两代的发展，这个系列已经建立起自己独特的风格，并且拥有了固定的粉丝群体。截至今年，前两作已经在全球卖出540万套，尽管在销量上与GTA系列的差距还比较大，但是这并不影响发行方THQ总裁Farrell对即将推出的3代的信心，他放出大话表示《黑道圣徒》与GTA已经各自走上了不同的发展路线，即将推出的《黑道圣徒3》（以下简称SR3）将会比GTA系列做得更好。

系列的前两作故事都发生在斯特尔瓦特城（Stilwater）中，男主角越狱后重新召集第三街圣徒，击败了三大黑帮和幕后的黑手——庞大私人企业乌托尔（Ultor），让第三街圣徒重新执掌了Stilwater城的黑道霸权。有消息表示SR3将会是一款前传性质的作品，男主角将会是2代中的第三街圣徒武斗派核心成员Johnny Gat，玩过2代的朋友应该还记得这位老兄有多么凶悍（被指控400多项谋杀案，在法庭受审时被2代的男主角放无双杀进法庭救了出来）。在SR3的一开始，Johnny带领的第三街圣徒就站在Stilwater城的顶点，可以说是横行霸道无所顾忌。可惜的是出头鸟必遭枪打，在一次抢劫银行时候遭遇意外抢劫失败，Johnny和圣徒弟兄们被抓获，但却没有被关进警局，而是被带上一架私人飞机，押送到了一个新的城市——Steelport。

圣徒们自然不是善茬儿，发现中了暗算之后决定反扑，在飞机降落后伺机干掉了守卫，正式宣布猛龙过江入侵Stellport城。玩家可以自由探索整个Stellport城，并找出潜藏在幕后的敌人进行复仇。Steelport是一个和Stilwater截然不同的城市，这个城市以底特律为



第三街圣徒入侵！



马特·米勒，手段了得的黑客

模型制作，更大更繁华，也正遭受着经济萧条。制作方Volition为Steelport城设计了相当数量的标志性建筑，以便玩家在不查看地图的情况下也能确定自己的位置，避免在游戏初期频繁地迷路。

Steelport城被庞大的暴力犯罪组织“辛迪加”掌控，这个组织由三大黑帮组织联手组成。其一是墨西哥黑帮Luchador，这个组织的成员大多是打扮成摔角手模样，头戴面具的肌肉男。他们的老大名叫“杀手贝恩”（Killbane），原名艾迪·普赖尔，是一个墨西哥的职业摔角手，由于在擂台上杀死对手而被驱逐出境，之后他来到Steelport组建Luchador帮派。“杀手贝恩”脾气暴躁，即便是在帮派的高层会议中，也从不取下面具。在游戏中Luchador组织是“辛迪加”的第一打手，也将是玩家的街头主要冲突对象。第二个势力是Deckers，由黑客高手马特·米勒（Matt Miller）统率，这个组织里充斥着技术人才，控制着几乎整个Steelport城的网络，主要的工作是为“辛迪加”洗钱。而“辛迪加”的核心是由比利时军火走私者菲利普·洛伦掌控的“晨星”（Morning Star），“晨星”是Steelport城最有势力的黑帮，也是个国际化的组织，触角遍及全球。Steelport的黑市军火由“晨星”一手控制，这也是自负的“杀手贝恩”甘心为“晨星”卖命的原因。除了“杀手贝恩”与马特·米勒，菲利普的“晨星”阵营内还有两位“心腹”——美女Viola和Kiki DeWynter，她们看起来品位高雅，深得菲利普的信任，平时“辛迪加”的运作都由她们掌控，不知玩家会在游戏中会与她们产生怎样的互动……

除了“辛迪加”外，游戏中还有受政府管辖的“反黑特别战术行动组”STAG（Special Tactical Anti Gang Unit），该小组负责清理街面上的所有黑帮成员，对于外来者的第三街圣徒，他们自然也不会客气。

当玩家在城市中拥有一定势力后，就可以建立自己的窝点，拥有一个藏身处对黑帮成员来说非常重要，先期投资购买一些店铺房产，不仅可以扩大地盘，也能稳定圣徒们的收入。有了钱就可以为自己和弟兄们购买新衣服、新武器和车辆。武器可以升级，增强火力或者瞄准镜，在自己的据点里弄一个强大的武器库想必非常过瘾。游戏中各种武器应有尽有，包括各类自动手枪、狙击步枪、突击步枪甚至火箭发射器和榴弹发射器。系列的恶搞元素也会得到充分发挥，比如极具侮辱性质的“超级性玩具（Giant Sex Toy）”，用这样的武器打得敌人头破血流，不仅暴力还充满喜感。此外，威望值不再和前作一样是用来解锁新任务的，在本作中它的作用类似经验值，可供玩家提高角色特殊技能，诸如近身格斗能力或者武器熟练度。当经验值达到一定程度，角色会升级同时解锁新技能给玩家使用。SR3的开发引擎进行了强化，图像比前作更漂亮，同时在画面风格上减少了卡通元素，变得更加写实。

圣徒们在Stilwater城的一手遮天明显成为了“辛迪加”的扩张障碍，但“辛迪加”很明显没有正确估计到圣徒们（或者说是玩家）的力量，这场黑吃黑的好戏将会在年底于Stellport城上演。制作方甚至暗示会有同名电影与游戏同期上市，更多的消息在E3之后可见分晓。P



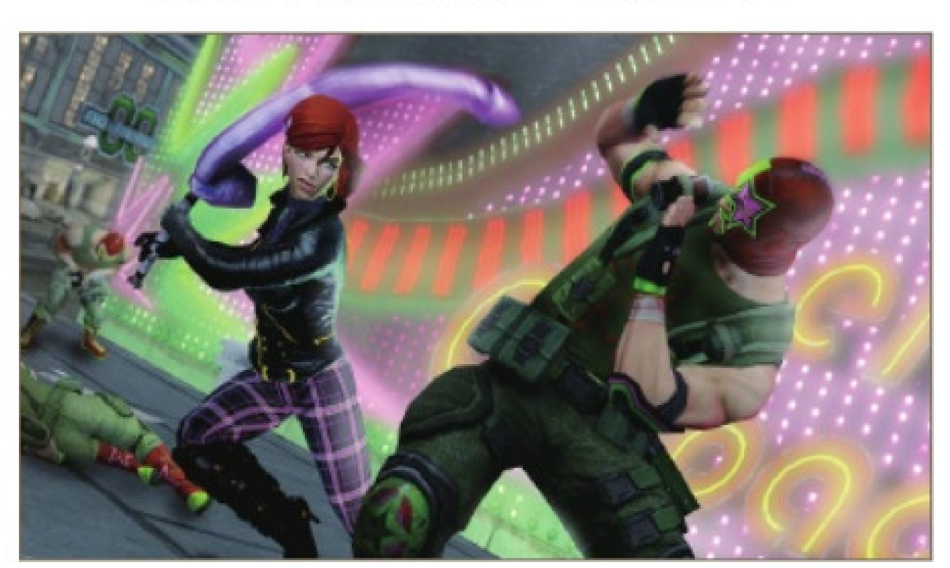
以底特律为原型的城市，这个城市有着深厚的工业底蕴，但是却面临着经济萧条


Luchador党徒横行街头，是“辛迪加”的主要打手



刺激的跑车追逐环节肯定是少不了的


直升机等载具元素从上一代保留了下来


这样的恶搞武器真是让人匪夷所思！

另类风格的模拟城市2070?



纪元2070
Anno 2070

■内蒙古 莽月飘零

制作：Related Designs、Blue Byte
发行：育碧
类型：策略
发售日期：2011年第四季度
期待度：★★★☆

育碧的“纪元”系列一直打历史牌，最大的乐趣是发展并延续一个国家，同时还要与其他国家竞争。与包含整个文明发展历程的“文明”系列不同的是，“纪元”系列更注重反应和演绎历史中某个具体的时期，更加深入着重地展现这个时间段的风貌，这种风格也令整个系列都带有一种浓郁的历史厚重感。而今育碧公布了系列最新作——《纪元2070》，没错，这一次，舞台将设置在未来。

提起Blue Byte我们或许会感到陌生，但这家德国开发商曾经开发过的《工人物语》系列我们就相当熟悉了。而制作《纪元1404》的Related Designs将与Blue Byte合作，一起开发这款全新的《纪元》新作。在这两家有经验的开发商携手合作下，《纪元2070》的数值平衡方面玩家完全不必要担心。

游戏的大背景定位于2070年的未来，地球的环境、气候等都开始恶化，海平面严重上升，各种资源日益紧张，玩家要在此严峻的形势下带领国家发展。与该系列的前几作一样，游戏会有一定的时间限制，需要在限定的时间内完成所给的发展任务。在本作中还提供了一个全新的模式，在新模式中玩家可以不必纠结于时间，无时间限制发展你的国家，在未来的背景中甩开历史包袱，建立起一个超级大帝国。

《纪元2070》中允许玩家选择两个阵营，是选择加入以效率著称的高度工业化阵营Tycoons，或者是更注重可持续发展与环境保护的Ecos阵营。两个阵营的优势与劣势截然不同，发展方向与过程也不一样。Tycoons更注重利用有限的资源快速发展，快速壮大，而Ecos阵营则注重可持续发展，虽然发展速度不如Tycoons快，但是在中后期发展的压力会比Tycoons小很多。同时玩家的游戏风格与倾向会直接影响国家的发展，比如人口会因为你快速发展而增长，而这样土地以及资源压力则会增加，同时建筑的外观也会有所改变。

除了担单人模式以外，游戏还会有多人模式允许玩家在游戏中共同竞争。


城市建筑充满未来感



这里似乎是个以日本文化为主的地区


难得一见的自然野外景观

所有谜团再次揭开



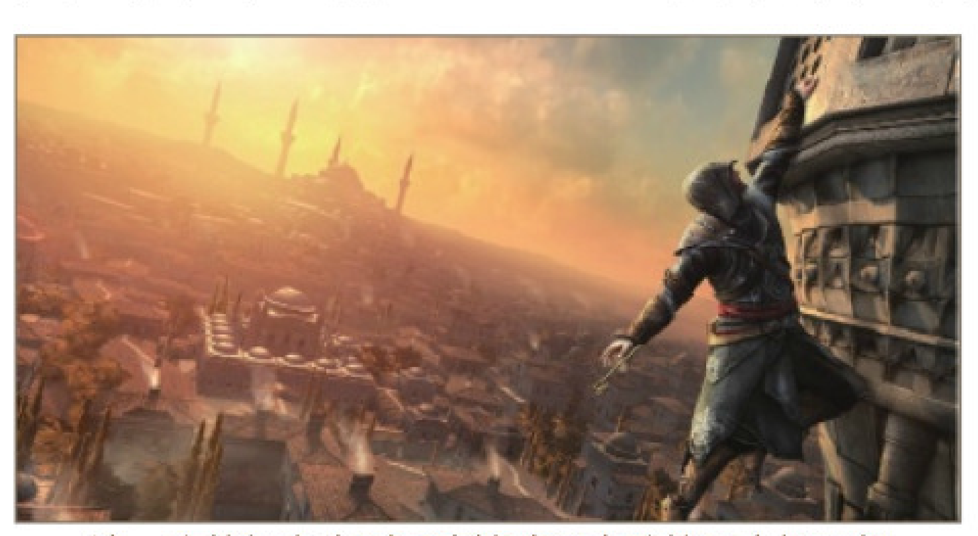
刺客信条——启示录
Assassin's Creed: Revelations

■江苏 老黑

同之前释出的烟雾截然相反的是，《刺客信条》新作《启示录》（以下简称ACR）并不是采用所谓的“美国南北战争”背景，而是依旧在讲述Ezio的故事。确切的说是，这次是Altair、Ezio和Desmond“祖孙三代人”齐上阵，与圣殿骑士团在不同的历史时空中展开一场命运的决战。

在自己的“刺客公司”垄断整个欧洲的生意之后，时年50岁的Ezio开始向东扩展业务。本作的主舞台位于连接欧亚大陆的君士坦丁堡，游戏中重现的这座宏伟都市的面积比前作中的罗马还要大上许多，它由康斯坦丁（Constantin、拜占庭皇帝名）、巴耶赛特（Beyazid，奥斯曼皇帝名）、皇城（Imperial）和加拉塔塔（Galata，当年热那亚人的殖民地）四个区域组成。Ezio的任务是找到6枚可以开启“先民”遗产的钥匙，其中的5把就在君士坦丁堡之中。在旅途的最后，Ezio还要回到自己祖先Altair曾经战斗过的马萨耶夫堡（Masyaf），实现同后者的记忆连接，揭开刺客组织几百年来一直在寻找的真相。

《兄弟会》的神棍结尾，让很多玩家怀疑蒙特利尔小组是不是也准备在AC系列中玩“盗梦空间”了，这个猜测其实是正确的！在ACR所续写的故事中，处于昏迷状态的Desmond被接上Aminus系统，玩家必须进入一个被称为Black Room（相当于“盗梦”的“边狱”层）的深层潜意识世界。在解决全部谜题，继承储存在DNA中的祖先深层记忆之后，Desmond才能回到现实世界。


这一次的舞台来到了连接欧亚大陆的君士坦丁堡

已经成长为大师的Ezio自然不能再使用以往那套专为愣头青设计的行头了。此次他用上了一种名叫“钩刃”（Hookblade）的高科技装备，过往需要攀爬、跳跃才能通过的场景，现在通过这把“土制抓钩枪”就能让大师轻松飘过。作为一种武器，钩刃最为实用的功能就是将敌人抓过来，然后释放连招，而不必按照过往“防守反击”的固定思路进行慢节奏的战斗。除此之外，制作组还优化了操作，将飞刀、手枪、炸弹（Ezio可以在本作自制高达300种的爆炸物，堪称当今阿拉伯炸弹客的祖师爷）等飞行道具都安排到了独立按键上，便于玩家在战斗中施展连贯而华丽的连击。

制作：Ubisoft Montreal
发行：Ubisoft
类型：动作
发售日期：2011年11月
期待度：★★★★

刺客的神技——“鹰眼”现在更名为“雄鹰感知”（Eagle Sense），同以往不同的是，现在Ezio不但可以从人群中定位目标，而且还能预测他接下来的行为，这就给偷袭和布设陷阱等黑招带来了先机——听上去颇有《终极刺客》（Hitman）的味道，莫非他们终于意识到AC系列空有刺客之名而无刺客之实的本质了？



烛龙迁居蓄说欲飞

——独家专访工长君

本刊记者 神经

连续两个夏天，关心喜爱国产单机游戏的玩家都将在兴奋与喜悦的心情中度过，这样的情形，已经不记得有多少年没有出现过了。今年的暑假是属于“仙剑5”的，但是曾经拥有去年暑假的《古剑奇谭》制作公司——上海烛龙也并没有安静地蛰伏。烛龙最近刚刚搬迁了新址，并接受了“古剑”忠实玩家的集体到访，详细的相关经过读者可以在后附的插文中看到。在新家安顿下来后，烛龙的成员又即将开始繁忙的开发工作，趁这个间隙，本刊记者就一些大家感兴趣的话题对工长君进行了独家专访——工长君是个很直爽而且健谈的人，从他的话中，你总能了解到一些很有意思的东西……

大众软件：听说烛龙最近搬迁到新址了（其实《大众软件》杂志社在4月底也搬迁了，好巧啊哈哈），先恭喜贺喜烛龙的全体朋友！烛龙的搬迁让我想起了当年的NAMCO，依靠一款《铁板阵》的热卖修建了一栋新的办公大楼，被业内称作“铁板阵大楼”。如果说《古剑奇谭》就像《铁板阵》那样，为烛龙今后的扩张壮大打下了坚实的基础，工长君是否认可这样的比方？

工长君：首先我也恭喜一下大软乔迁新址！说到上海烛龙的搬家，其实挺“杯具”的。这次搬迁并非是因热卖赚钱继而进行发展，最主要的原因是因为产品线的扩大，而造成研发空间严重不足，这才不得不搬的。目前的搬迁计划，其实早在《古剑奇谭》上市之前就已经确认完毕了，为了维持《古剑奇谭》DLC、二代、OLG的产品规模和水准，之前在浦东大道上的研发空间完全不够用，我们极为勉强地撑到《古剑奇谭》上市便赶紧搬家，这才保证了各项目新人有足够的研发空间。

扩张到目前为止已经告一段落了，如果还有下一次扩张的话，应该是要看《古剑奇谭》的后续产品成绩如何，那时候才知道新的地址是不是8神经所说的“铁板阵大楼”性质的新地方。

插文：与来访玩家的“第一次亲密接触”

■上海 烛龙

《古剑奇谭》的故事在近一年后的今天已经接近尾声，第二结局也制作完成等待最后的测试，续作开始了初步研发。上海烛龙乔迁新址，全体人员正处在新旧项目更替，相对休闲的状态。上海烛龙特意在这段时间邀请部分玩家到公司新址参观，创造了一次玩家与研发人员当面座谈的机会。

第一批获邀的玩家们在5月12日组团参观了上海烛龙，玩家代表从烛龙论坛版主、古剑贴吧吧主、古剑上海后援会成员中选出。参观的流程朴实而简单，首先是观看公司格局，研发空间第一次毫无保留地展现在参观者们的面前。南北两侧的两个大会议室被命名为天墉城、青玉坛；工长君的一清殿与其他管理人员的丹鼎玄黄、玉镜长明、丹书墨篆等办公室并列在研发空间的一侧相映成趣；用来面试与接待来宾的一个个隔间则被冠上了甘泉村、桃花谷等名称，尽显“古剑”世界的文化气息。

接下来就是重头戏——相互交流环节。《古剑奇谭二》及《古剑奇谭Online》（暂定名）初步开始制作的角色及场景设定、玩法概念讲解等都由美术总监郑雯（胃妖）为大家一一展示与讲解。续作的美术方面除延续《古剑奇谭》的风格外，还将在提高画面精度、优化贴图效果的同时力求降低对硬件的要求。另外工长君特别开放让各位玩家欣赏到尚未公布的《古剑奇谭》DLC的外装线稿，也许是大家头一次接触到所谓的“研发机密”，也许是女性玩家感性的认知更加敏锐，总之惊呼声频频透过写字楼那不厚实的隔离墙传到研发空间内，造成了研发秩序的小小骚动。《古剑奇谭二》及“古剑OL”两项目的项目经理带领核心研发人员也依次上场，为玩家们介绍了目前的相关研发情况、技术范畴，以及一些功能性范例演示。讲到关键点，还会配图举例进行说明，在这次座谈中就介绍了一组概念图片描述的一场《古剑奇谭二》中酣畅淋漓的即时战斗；以及阐述“古剑OL”将如何延续“古剑”中的家园系统，并升级有了更高级的玩法……

来而不往非礼也，可爱的玩家们也为烛龙带来了不少惊喜！有礼物还有对于产品续作的各种建议与意见。对于《古剑奇谭》，玩家们尚且有好多的疑问还没解开，而对于未来的《古剑奇谭二》及“古剑OL”，又有好多建议和想法。面对着活生生的研发人员，玩家们又怎肯放过？怀揣着精心准备的问题和建议开始“发难”，与研发人员不断过招。工长君与诸位主创们见招拆招一一回复，想必每位来访的玩家都有收获吧？会客室的气氛在你来我往中再度升温，会谈的时间也是一延再延。

欢声笑语中见面会好像一弹指就结束。再次感谢本次来访的玩家们：剑藏庐轩、北极贝贝、锋锋、悠幽刨冰、Achilles6410、周爱乔、渝州笑笑生以及远道而来的海滨小猪。同样道不尽的谢意也要给一直支持鼓励我们的众多玩家们、朋友们！谢谢大家！

之后烛龙将集中精力全力研发《古剑奇谭二》《古剑奇谭Online》以及协助《古剑奇谭》电视剧的开拍，因此玩家来访活动将会一直以各地区组团申请来访的形式持续进行下去（大家可在烛龙论坛站务工作区找到对应的详细说明帖）。但对于临时单独来访的朋友，恐准备不周有所怠慢，将不再接待，还望大家理解。期待我们下一次的再见，梦想还将继续……



工长君带领主创人员与玩家会谈



本次会面的主要人员全家福

大众软件：“古剑”目前已经推出了5个DLC，销售情况是否理想？DLC的剧情是一早就有规划，还是在游戏本体上市后，根据玩家的反馈陆续制定的？工长君觉得DLC这样的销售模式对国产单机游戏来说有什么影响？

工长君：销量在预期之内实在令人高兴，虽然没有带来可观的营收，但足够我们以研发成本等同的价值去分析用户的消费习惯和游戏偏好了，同时对于古剑电视剧的制作也有极大的帮助。DLC是我们在产品规划初期就已经确认要做的了，参考用户意见的情况有两三成，不太多，毕竟收集内容并反馈再到制作，这个反应时间对于研发周期来说太长了。所以做DLC主要是相信监制邵芸与制作人郑雯的判断，做她们想做的，一可以让她们把更多的爱继续投入到游戏研发中，二则是训练她们对项目控管能力更上一层楼，毕竟我老了，想退休了（笑）。

DLC对未来的单机游戏能有什么影响不好说，现在我们做DLC也只是把国外已经成熟的方式引进来。往大了说也不过就是和国际接轨，自己做一遍学到经验，尽量追上人家而已。往小了说，也还是在《古剑奇谭》的一个“个人行为”范围内的尝试。毕竟单机游戏研发周期长，可改性对比网游又太低，通过DLC的方式，能够让单机用户们及时体验到更多的乐趣与更长的游戏体验。以往产品的等待都是以一两年为单位，对玩家或许太久了，也不符合现代社会的效率观念。

大众软件：关于“古剑”的成本问题，“古剑”的开发和宣传费用在国产单机游戏中算是非常惊人这一点已经达成网友共识，“古剑”目前的销售情况是否已经算是回本？从各方面的反馈来看，有没有达到预期的目标？

工长君：这一次开发花的钱确实是不少，在此要感谢投资人。就研发这边来说，目前近60万销量接近回本了，感谢各位玩家。但如果算上电视剧授权与产品品牌建立这种潜在价值，《古剑奇谭》这次是绝对回本了。虽然登陆战役很惨烈，不少研发与运营人员在健康上受到了影响，但是我们做成了！战士们可以渐渐修养整补了。我们这次在建立




工长君的办公室，名称很特别……


主创们翻看玩家带来的《古剑奇谭》同人本



烛龙接受玩家集体来访，工长君与大家合影留念

品牌、销售模式、DLC后续内容更新、宣传手法、研发运营同步协作上，建立了许多的业界榜样与创新。数年后的今天，我们将在今天的基础上做的更好。

GameBar的董事长孟宪明在产品启动的时候就说过，他要一个经典。经典到要让人能记住，能传承，说出去是个品牌的游戏。从研发角度来看，这个当时我们都觉得非常富有挑战性的目标，现在只是达成了60%。我们成为了品牌，但不是系列，更不是经典。好的游戏需要发展和沉淀，而不是惊鸿一瞥。一个品牌需要用心去培养，花时间去慢慢调整与改进，这样才能越来越好，也才有可能逐步接近经典。如果让我以一作产品就达成这个目标，这是超出我能力范围的。按我已往的经验，三五年初具规模，七八年小成。用赚快钱的心态做一个游戏负担小，用爱心培养一个游戏成为品牌很伤神。

大众软件：如果说国产单机游戏目前看到了一丝复苏的迹象，工长君有无自信说是“古剑”和“古剑”率先采用的网络销售模式引领了这一波复苏？

工长君：单机其实一直未死，从《古剑奇谭》这次的销售情况来说，一个新产品能够有目前的成绩，至少证明了国内有许多热爱单机的玩家，并且会解囊支持的。单机市场依然具有一定的规模。此次复苏的迹象，首先应该还是事先充分了解了用户的需求。多年来没有什么大作RPG使得玩家都比较兴奋，这是市场的基础——用户有需要。其次才是营销模式，《古剑奇谭》的营销模式是摸对了门路定对了方向，符合现在用户和市场的渠道途径，玩家获取版本方便了，付款方便了，自然销量就多了一些上去。我们尽力借鉴国外已经成功地模式，以及吸取了中文游戏市场网游推广与应用的一些先进的经验。

大众软件：看到工长君在博客上说和“仙剑5”并不存在竞争关系，但在我看来，说“古剑”是“仙剑4”精神上的续作也并无不妥。“仙剑5”和“古剑”无疑会有很像的地方，请问，工长君认为目前的国产单机游戏市场能容纳多少款同样性质的游戏呢（指像“仙剑5”和“古剑”这样风格的）？

工长君：这问题不好回答。总之，别人像不像我？不研究。我要不要像别人？不可能。团队也是一样，李想与我合作11年，董广浩10年，邵芸9年，郑雯9年，光是这几位老同事，都有他们自己的风格。我们聚在一起，像一只手的五指，抓起的是自己，做出的是风格，打出的是产品。其他谤誉由人，追逐谁像谁的浮云让别人去吧，我们踏实地做自己的风格。

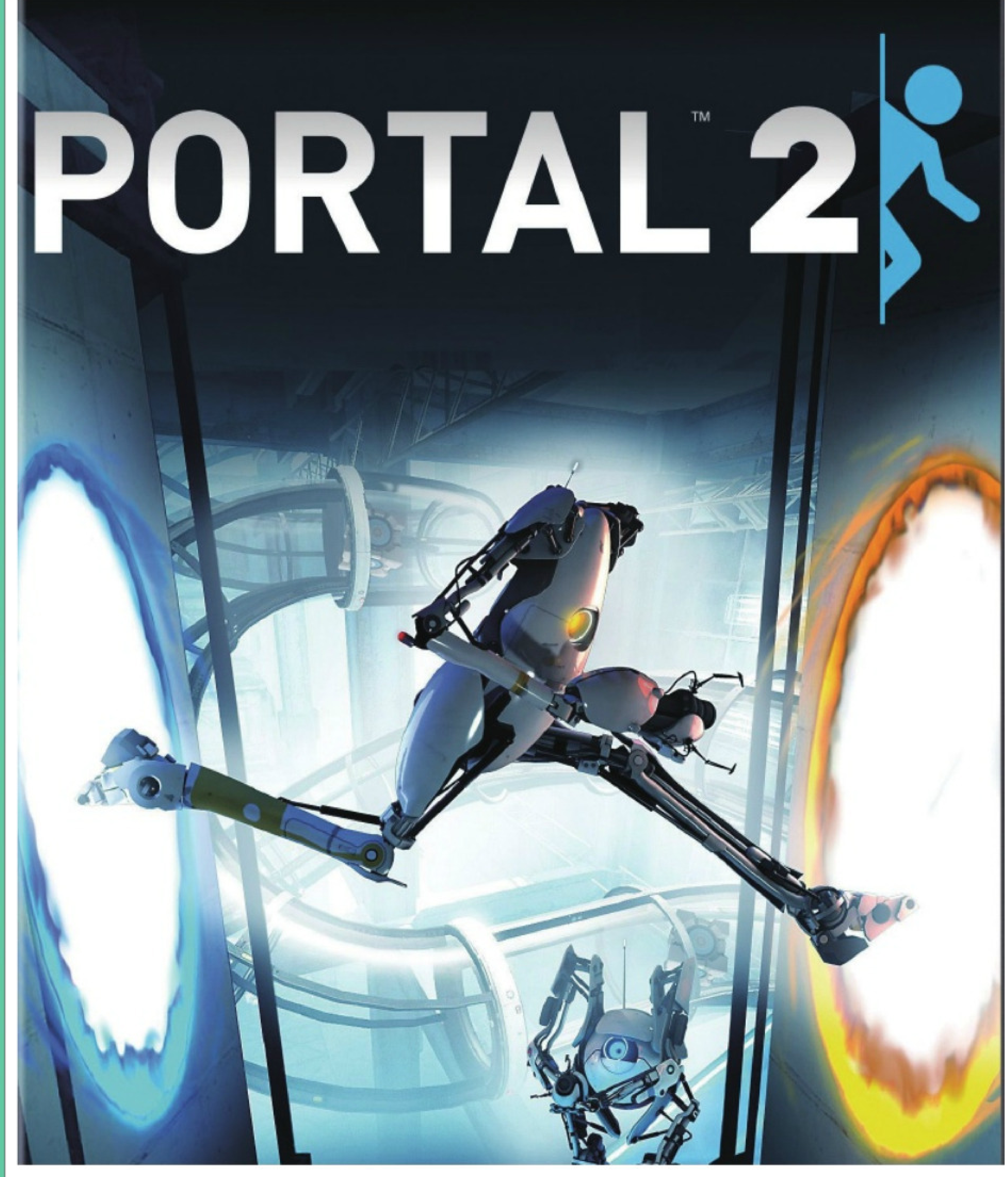
至于同性质的游戏，我觉得问题不是市场能容纳多少RPG游戏，而是还会不会有新系列新产品的开发投入，我认为很难再有。除非我与姚仙都做得很好，然后按咱们中国人惯例，看到有甜头就一窝蜂进来了，现在有苦头谁要进来？

大众软件：《古剑奇谭》之后，烛龙有没有意向开发其它类型的游戏（例如动作角色扮演，策略等），如果暂时没这方面的计划，最大原因是什么？

工长君：暂时没有。很多玩家问过我这个问题，很遗憾，单机各类型游戏不可能靠上海烛龙一肩挑起。站在历史的角度，我们任何一个人其实很难有任何改变大环境的能力，在人短暂的一生中，我们只能尽一己之力做到最好，再在自己能力范围内让越来越多的人满意与快乐也就够了。所以要说场面话是上海烛龙三五年内必定将专注地研发“古剑2”“古剑OL”，还有《古剑奇谭》相关高达7项的延伸产品。让越来越多的玩家高兴与满意，也让老板与投资人满意。如果说老实话那就是没精力去分太多心了，哪有每样都能做啊，5个人再怎样分工也要残了（笑）。

大众软件：除了DLC和电视剧的制作，烛龙接下来还有什么大动向？“古剑2”的开发已经提上议程了吗？

工长君：DLC已经接近大完工了，“古剑2”“古剑OL”这两大项目都已经正式开工，电视剧则花了很多心力。我这人有个怪脾气，越多人不看好的，我就偏要做出来。某些人以前说大陆人做不好RPG或是新品牌再也创造不出来，我就偏要做当年的“仙剑三”与去年的“古剑”。现在我看很多玩家对游戏改编的电视剧感到惧怕与失望，不好意思，我想要试试看。而且GameBar的董事长孟宪明与副总裁苏飞也不怕，对电视剧的准备与推展工作也有非常多的支持。大家累归累，怕归怕，即便失败也顶多与其他电视剧一样那也不算丢脸吧？事多不怕累死、胆大不怕吓死、产品多还怕被压死（笑）？



艺术开门！

透析《传送门2》的乐趣宝库

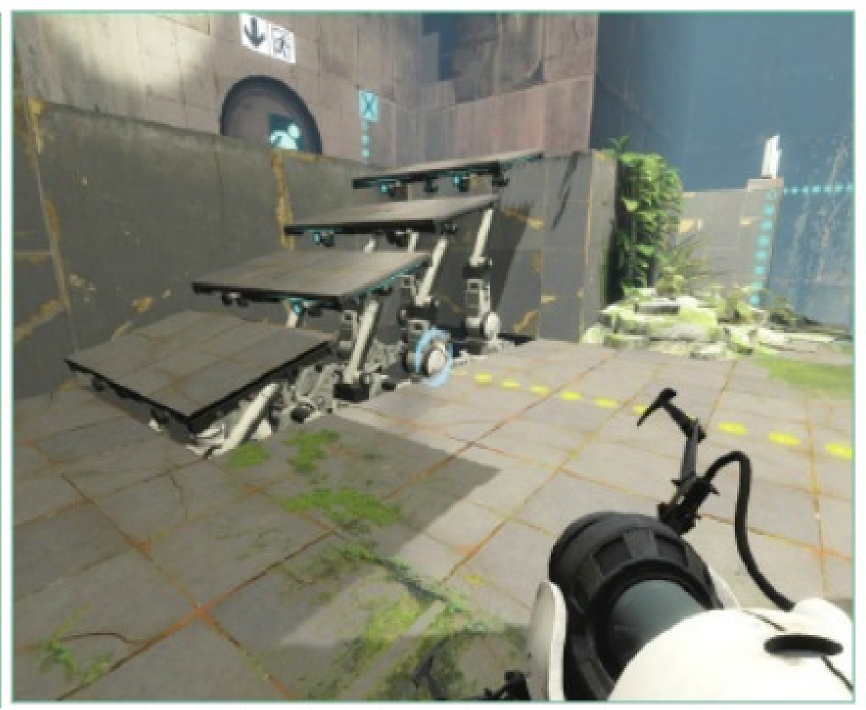
贵州 Yago

一个后脑嵌着红色水阀的男人，Valve的logo徽标初看上去令人感到毛骨悚然，这幅画面很容易让人联想到《黑客帝国》等人类被机器宰割之类的末日景象，最乐观的解释也就是个强行焊接肉体和金属的非主流朋克符号。实际上，Valve的本意是希望成为开启玩家思维的阀门（Valve），让上天赐予的想象力尽情流淌，两位前微软员工加布·纽维尔和麦克·哈灵顿于1996年创建Valve公司时就是这么想的。单纯从游戏公司的业务角度来看，他们早已功成名就。他们的Steam网络平台俨然有望成为解决单机游戏市场萧条的良方，他们的《半衰期》（Half-Life）在上世纪末叶一度称霸单机王国，《半衰期》的表弟《反恐精英》（Counter-Strike）几乎将所有类型的玩家一网打尽，除了上月刚从火星回来的穿越客，你可曾见过身边有哪位男性玩家不知道CS？然而这些拿着枪械大杀四方的射击游戏很难谈得上激发想象力，直到2007年《传送门》（Portal）问世，Valve终于才有了点拧开思维阀门的样子。

《传送门》是一款被忽视和淡忘的革新之作，它最早的灵感来自《半条命》系列主角戈登·弗雷曼博士在冒险途中的解谜，Valve专为《半衰期2》打造的Source引擎为《传送门》的诞生提供了物质基础，它是一款全新类型的3D解谜游戏。游戏故事发生在一个叫光圈科技（Aperture Science）的神秘研究机构中，此研究所据说还是戈登·弗雷曼博士效力的黑山研究所的业务竞争对手。话说光圈科技力图赶在黑山研究所之前完成异次元传送门技术的开发，为此他们创造了一个名为GLaDOS的人工智能系统来提高工作效率，不料GLaDOS激活后立即封闭整座研究所并开始无限循环的传送门测试，一位叫切尔的女孩成为活体测试对象，她不得不在各种3D谜室中以一种独特的非暴力方式求生。切尔手里没有撬棍，也没有机关枪，只有一把能在白墙上射出蓝橙两色传送门的怪枪。这把被称为传送枪的宝贝就是光圈科技的核心研究成果，


《传送门2》的场景设定比1代丰富得多


光圈科技的迷宫充满了破败的残垣断壁


解谜过程中总有体贴人意的提示信息



切尔再次见到老对手GLaDOS


多功能的透镜枢轴方块


自动弹跳板可以把切尔送入高空

蓝色门和橙色门分别是传送通道两端的出入口，异次元通道的长度为零，通行时间为零，从这个门进去必然会立刻从另一个门出来，但任何时候只能有一个蓝色门和一个橙色门，传送枪再次射击产生的传送门将自动取代前一个同色传送门。传送门的设定突破了人们对三维世界空间的惯性思维，有了蓝橙两色的异次元传送门，玩家可以从一个点瞬间跳跃到另一个点，封闭空间、地形落差都不再成为障碍，从宏观角度来看几乎就是科幻小说里跨越宇宙的虫洞技术。这是一个非常伟大的创意，但Valve没有为它投入像《半衰期2》那样多的人力物力，简陋的界面、单薄的剧情、乏味的场景都表明Valve自己也不怎么高看这个支系衍生出来的副产品。2007年，《传送门》被塞入装着《半衰期2》三部曲和《军团要塞2》的橙盒典藏套装中作为捆绑销售的附赠品发售。

《传送门2》的亮相明显比一代高调得多，2010年E3大展最佳PC游戏的桂冠为它赢得了更多关注目光。2代具有一款完整游戏的所有特征，与之相比1代像个概念测试软件，尽管创意新颖，但缺乏吸引玩家的外在魅力。2代的进步表现在诸多方面，首先是血肉丰满的故事情节。1代中虽然黑山研究所抢先突破了异次元传送门技术，不过他们却被从门内涌出的异界怪物所毁灭，但GLaDOS并不知道这些，这位疯狂的AI已经完全沉浸在所谓的传送门测试中，她积心处虑想要谋杀切尔，机关陷阱毒气谎言骗局无所不用其极，但最后切尔成功地挫败了她所有的阴谋。2代的主角还是切尔，她再次从休眠中醒来，原先充满冰冷气息的机械休眠舱换成了酒店式客房，但切尔仍被囚禁在光圈科技的实验所里。第一次苏醒后系统语音提示通告她沉睡了50天，第二次苏醒后系统提示出现故障，也不知到底是休眠了999天还是999999天。在AI核心维特利的帮助下，切尔逃出废墟寻找生路，阴差阳错中不慎激活唤醒了GLaDOS。噩梦降临，可怜的姑娘被踢入残破不堪的迷宫继续无尽的测试，好在这次的迷宫大阵中不再只有GLaDOS独自喋喋不休的电子语音，借助人物对白和壁画资料的交叉介绍，光圈科技的背景轮廓逐渐变得清晰，切尔的身份也呼之欲出。

1代中原本光滑洁白的迷宫现在随处可见荒草枝叶和残垣断壁，表明这里已经有很长时间无人维护，光圈科技看来是真的完蛋了。墙上不仅有污渍和破洞，还多了不少反映光圈科技背景的动态壁画，里面竟然还有对切尔的描述。斑驳脏污的墙壁和荆棘青苔丛生的地板暗示着光圈科技的没落，同时也展现了新一代Source引擎在营造光影效果方面的精深功力。1代中的电梯是全封闭式结构，进去后门页合拢，只能从门缝中的光亮闪烁判断电梯在移动，但2代中的电梯换成了全透明结构，玻璃质材的电梯门可让切尔在上下过程中尽情欣赏外面的景观。1代中正式出场的人物只有切尔和GLaDOS，如果把光圈科技的陪护机器人和只在壁画上出现的道格·拉特曼博士也算进去总共不过4位角色。但在2代里正式演员阵容扩大到10位，除去切尔和GLaDOS两位老对手，还多了饶舌幽默的AI伙伴维特利，胆大妄为的AI配角里克，谈起太空话题连绵不绝的AI配角太空核心，说话颠三倒四真假混杂的AI配角真相核心，以及仅以声音示人的光圈科技的创始人肯夫·约翰逊和他的女助理卡洛琳，还有只在多人合作模式里出现的一对双足修理机器人阿特拉斯和皮波迪。

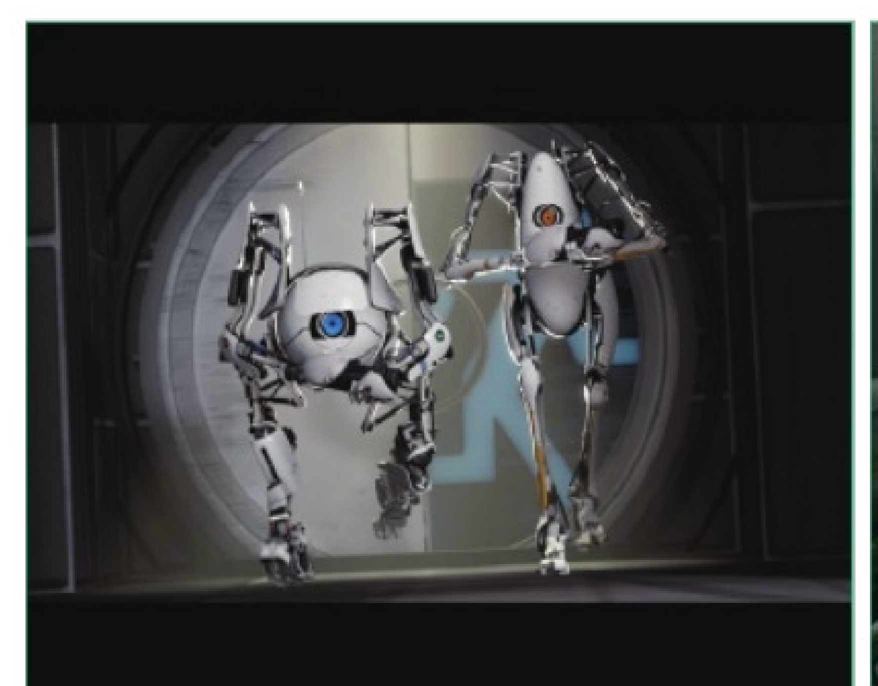
光圈科技因为实验需要制造了许多不同人格特点的独立AI核心，这些AI核

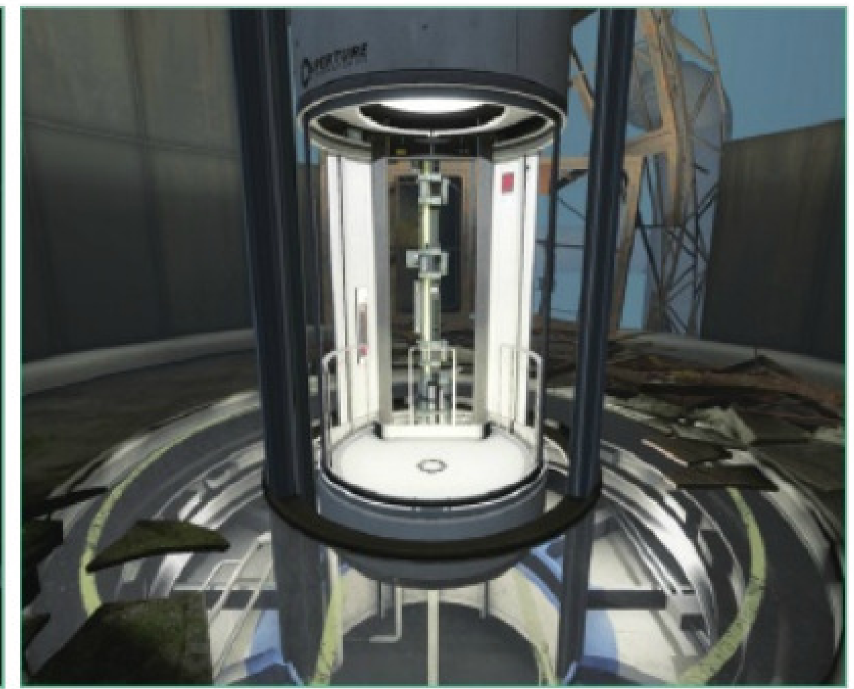
心均以装有光眼的金属球体形态出现。维特利、里克、太空核心、真相核心都属于AI核心家族，它们虽然外形一模一样，但玩家可以通过光眼的颜色辨认出它们。维特利的真正名字是弱智核心，这位说话带有浓厚英伦口音的伙伴虽然不怎么机灵，但它的风趣和啰嗦却让前半段游戏的冒险充满了欢乐。里克的真名是冒险核心，这位绿眼AI酷爱冒险，当切尔第一次遇到它时，这家伙正卡在一堆电缆中进退不得。如此众多有趣的角色让《传送门2》的世界变得生机勃勃，这正是1代冰冷空寂的迷宫中所缺少的内容。

各具特色的NPC构筑了一个鲜活的世界，不过游戏的主题仍然是利用传送门解谜脱困。光圈科技的迷宫中拥有和真实世界一样的物理力学和光学作用，没有接触过1代的玩家需要些时间才能适应传送门的双点贯通概念。至少有一半的人没想到可以携带物品通过传送门，更不清楚切尔经过传送门时的运动速度、角度都将得到保留，而这些因素可都是解谜的重要环节。为照顾这些半路出家的朋友，2代开始的几个迷宫仍然留有足够空间以供新手熟悉本作独有的解谜模式，当玩家逐渐领悟到传送门的妙处后，游戏乐趣和难度也随之水涨船高。单机模式下第6～8章的迷宫是本作真正精华所在，玩家必须格外仔细地观察迷宫的每处细节，充分利用每一种道具，有时甚至需要精确计算自己的动作时间才能顺利打开通向下一关的密门。新增的各种道具使迷宫变得更加错综复杂，解谜的过程也多了不少乐趣，自动弹跳板让切尔变成空中飞人，飞行途中还能抓接物品，带有透镜功能的枢轴方块既可以反射激光又能当作压重物，排障风洞扫除垃圾开辟道路没说的，可轰杀炮塔的热分解光束算是切尔拥有的第一种间接杀伤性武器，还有具备弹力和加速两种特殊效果的凝胶能让切尔变成活力非凡的超人女郎。总的来说2代的玩法比起1代更为花样繁多，迷宫数量增多尺寸扩大，添加了许多考验玩家反应速度的动态因素，对逻辑思维能力也提出了更高层次的挑战。就解谜难度而言，1代和2代完全不是一个等量级水平，玩过2代回头再看1代简直就像个教学篇。

合作模式是《传送门2》新增的另一个亮点，2名玩家分别扮演光圈科技的双足修理机器人阿特拉斯和皮波迪联手闯关，阿特拉斯短粗矮圆，皮波迪高挑瘦长，这对古灵精怪的小东西各有一把传送枪，最多可以开蓝橙红紫4个传送门。合作模式下共有5大关，第一大关给玩家练手，后面4大关难度都不低，对玩家之间的配合要求很高。合作模式下的音效洋总是溢着欢快活跃的气息，两位机器人的动作也很诙谐搞笑，有助于合作的互动功能非常齐全，即使不开启语音联系功能也可以很方便地用传送枪发射信号提醒队友注意特殊位置，或直接切换到队友视角查看伙伴行踪，或启动共享倒计时精确校正两人的动作，它们还能挥手打招呼摆Pose，停下来玩玩剪刀石头布的猜拳小游戏等等。阿特拉斯和皮波迪可以互踩机关为对方开门，或在对方无法够到的死角射开传送门。有时一人踩机关，另一人跳起接住凌空落下的枢轴方块，然后两人交替传接道具，有时一人飞空跳跃，另一人看准时机为伙伴射开通向更高处的传送门。这种极强调动作和速度的合作总是充满了欢声笑语，偶有失手粉身碎骨的小机器人又会从入口再度出现，有心捉弄人的玩家甚至可以利用手中的传送枪将伙伴送入各种由传送门组成的死循环恶作剧中，这种合作带来的乐趣远远胜过单人模式下绞尽脑汁的闯关。

新Source引擎的强大在《传送门2》中得到完美体现，其实目前的大多数3D引擎也能实现同样的物理系统和动态光影效果，但它们更多被用于展示激烈的暴力冲突，很少有厂商为此制作益智解谜游戏，即使偶尔用于构筑机关陷阱也仅仅是战斗厮杀之余的附带内容。当玩家们已经习惯了用各种武器把敌人打得血肉横飞时，有谁能想到可以在枢轴方块压着的地板上开个门，让重力使它掉入传送通道并落回自己身边呢？又有谁能想到屋顶和地板各开一个传送门可以无限叠加掉落的运动速度呢？《传送门2》是一款值得向所有年龄人群推荐的优秀益智游戏，它的不同凡响体现在健康积极的主题和优良过硬的品质上，这里没有血腥和杀戮，也没有色情和暴力，它有丰富的想象空间，有科学的逻辑思维，有令人忍俊不止的幽默，还有极具挑战性但却不变态的难度设定，这不正是自从红白机上的《超级马里奥》后我们一直在寻找的游戏吗？ P


双足修理机器人阿特拉斯和皮波迪


2代的电梯比1代好看多了


迷宫场景尺寸明显加大


切尔的患难朋友维特利

小德亲子鉴定调查书

德鲁伊历史起源探寻

北京 奎灵那提斯的流浪者

（有史以来最简洁最八卦的编者按：本文作者是女生！本文节选自她获得“优秀”评价的毕业论文——有意思吗？想求交往吗？也想试试来一篇这样的毕业论文吗？）

一，Druids，德鲁伊，督伊德

只要你接触过欧美奇幻游戏，有一个名词你一定不陌生——Druids（德鲁伊，小德）。如果你是从没接触过电脑、以阅读拉丁文古文献为乐、熟悉古典时代的活化石（那你到底是怎么看到这篇文章的？），那么你大概会将Druids这个词很准地念成“督伊德”，并且在后面加个“教”。对于我们的“Druids，小德”来说，除了是个可以变形的万金油职业以外，还有着更加深厚的，横跨两千多年历史的文化底蕴。从现在的表现看来，它和历史上的督伊德教也许毫无关联，但是请耐心些，容我做个文化基因鉴定，调查一下我们熟悉的小德到底具有怎样的家世……





西方人眼中的督伊德教徒和奇幻文化中的德鲁伊，你能找出这两者的关联吗？

先来掉掉书袋，考查一下作为历史上真实存在过的督伊德教的小德是怎么回事吧。比较普遍的说法是“Druids”这个名字来源于希腊文，其中Dru是橡树或槲树，而wid代表智慧，Dru-（w）id就是“橡树智慧者”。古罗马有名的学者老普林尼就很认同这种说法，不过他强调Druid只代表“一棵橡树”。另一种说法则认为Druids的词根来源于印欧语系的Dreo-vid，意为“知道真理的人”。能够证实这种说法的证据之一是盖尔语中一个叫做Druidh的词，意为“智者”或“男巫”。此外，希腊神话中有被称作Dryads的女性祭司，她们专门负责传达住在橡树中精灵的神喻（玩过《博德之门Ⅱ》系列的同好们应该对Dryads这个词并不陌生——还记得那三个被困在洞里的漂亮树精吗？）。不管Druid究竟来源于哪一种说法，有一点共性是可以确定的，即Druid这个词与“树木”和“智慧”直接相关。

当我们把小德当人的时候，Druids这个词泛指的是古凯尔特人的高级祭司，在汉语中翻成德鲁伊。当我们把小德当作一个教派的时候，这个德鲁伊们信奉的教就被称作督伊德教（Druidism），它存在于约公元前2世纪～公元2世纪，流行于凯尔特世界的主要地区：高卢、不列颠、爱尔兰和威尔士。从种种迹象看，督伊德教有可能是多来源的宗教，甚至可能吸收了毕达哥拉斯学派的一些学说。这使得它的身世显得扑朔迷离。研究共济会的学者罗伯特·布朗认为督伊德教团的知识来自腓尼基殖民者，因为他们的祭司研究自然，崇拜日月星辰，所以人们也经常将他们与希腊化地区与拉丁民族的偶像崇拜宗教相混淆。一位曼利·豪尔先生甚至将督伊德教与失落的亚特兰蒂斯文明相联系，还有人认为督伊德宗教的起源和奥丁密教一样来自东方的佛教，而后来当了罗马皇帝的那个恺撒坚持督伊德教始自不列颠。

督伊德教的基本信仰可以概括为万物有灵和灵魂不灭，强调人死后灵魂必由一躯体投向另一躯体。由此引出的第一个令人印象深刻的仪式特征就是人祭。当有人面临生命危险时，就会由德鲁伊主持人祭，一命换一命。为了国家公务运作顺利或者为了土地增产，有时也会实行人祭。祭祀场所充满天人合一的色彩，或自然天成，或利用自然物建造，特点是敞开于大自然之中。圣地首选是小树林，其次是河、湖、温泉等水域，若缺少自然结构，则多利用人造的木林、石林等进行模拟。不过最有说服力的还是督伊德教徒采集橡树上槲寄生的仪式：夜阑人静、满月高悬之际，在一片被称作“圣所”的小树林中或林间空地，德鲁伊身着素服，以金镰割取橡树上的槲寄生枝条，并在圣树下举行两头白牛的牺牲祭祀。这一由老普林尼勾勒的场景，塑造出西方人眼中典型的德鲁伊形象。


法国督伊德教教徒从树上采集槲寄生用于宗教仪式（取自Eugene Damblans画作）


督伊德教人祭，恺撒形容人祭的做法是：制成硕大无朋的人像，四肢用柳条编就，其中装进一些活人，放到火中去，让那些人被火焰包身，活活烧死。

从组织上来说，督伊德教团包含三个等级，按地位排列是：高级的德鲁伊祭司、中级的吟游诗人和低级的预言家。德鲁伊就是督伊德教团中最高级的祭司，集司法、宗教、教育功能于一身。德鲁伊起到的社会作用相当复杂，政治上他们制定社会规则，调节公私纠纷，维护社会稳定。他们控制了社会教育，收徒授学，传承凯尔特人的知识和传统，精神上还要充当凡人与神灵的纽带，为人们消灾祛病，提供精神寄托。因此，小德们的社会地位往往很高，还拥有种种政治特权。在爱尔兰和威尔士，德鲁伊和国王常常结成政治联盟，德鲁伊是国王和神之间的媒介，国王则充当人民和德鲁伊的媒介。这一点在圣帕特里克的自传（他是在爱尔兰传播基督教的圣徒）中可以得到证明，他多次提到他传教中最大的阻碍就来自德鲁伊，那些“会魔法，擅长进行世俗教育（特别是法律和历史）并充当王室顾问的人”。圣帕特里克为了传教多次与德鲁伊斗法，在一次斗法中杀死了他的德鲁伊对手后，国王非常生气，以至于帕特里克不得不用神力威胁他。国王的怒气证明了德鲁伊与王室的密切关系。


在爱尔兰北部的塔拉山上，圣帕特里克打败了国王御用的督伊德变出的蛇，他还召唤了一场地震，把在场的其他督伊德教徒全部震死。于是他被称为“把蛇赶出英国的人”，并被册封为圣徒

在高卢和不列颠，公元1世纪前后，随着罗马军队的镇压，督伊德教在组织上遭到毁灭，但是在精神内涵上却得以保存。罗马人给凯尔特的自然神加上罗马诸神的名字，又建起混合风格的罗马—凯尔特神庙。罗马当局镇压督伊德教的原因，部分是因为他们认为人祭是野蛮的风俗，而“罗马人把镇压这种野蛮行为当作对人类的一种贡献”。不过更主要的还是因为上文提过的德鲁伊们和民族政权的亲密关系。他们组织了各种反抗罗马统治的起义，使罗马当局在统治上受到了威胁，于是，就如同当年制裁基督教那样一掌将督伊德教拍扁。

主角当不成了，跑跑龙套还是没什么问题的。在罗马帝国的制裁行动没波及到的地方，特别是在未被罗马征服的凯尔特世界（爱尔兰和威尔士），督伊德教仍然占据着主导地位，直到5世纪圣帕特里克将基督的福音带到这两地，其统治性地位才受到动摇。不过，基督教对于督伊德教的征服是不完全的。作为古凯尔特人的本土宗教，督伊德教早已演进为超部落的几乎所有凯尔特人的宗教，渗入了人们的日常生活，对于凯尔特人文化传统、风尚习俗、性格心理

的成型都有极显著的作用。所以，圣帕特里克只能使用妖魔化督伊德教的手段来帮助传教，将这支拥有强大精神力量的宗教及他们的神全都定义为魔鬼，将人们对督伊德教的敬转为对魔鬼的畏。这就是为何后代人很容易将督伊德教和异教画上等号。具有讽刺意味的是，尽管作为一种宗教的督伊德消失了，但它的精神传统和某些仪式风俗正是通过魔鬼的形象，通过离经叛道的“异教”形式，秘密地得到了保存。

到文艺复兴时期，围绕着“巨石阵”制造者的话题，人们对这个神秘的宗教重新投注了关注，并从古典著作中发现了Druids，使其获得了真正意义上的新生。18世纪和19世纪的德鲁伊复兴奠定了现代督伊德教的基石。1717年，自称德鲁伊大祭司的威廉·史度克里和约翰·托兰重建了督伊德教，而后的亨利·荷力恢复了其古代教条，使其成为一个类似共济会的慈善团体。

此外，近代以来，伴随着反现代的风潮，宗教上的复魅主义兴起，信奉异教几乎成为新的流行趋势。督伊德教以其神秘的面貌，具有魔力的仪式，古老的传统以及对自然的信奉，简而言之，以其相对于正统宗教而言典型的异教风格，顺应了时代潮流，被称作“新督伊德教”的组织在北美、欧洲和大洋洲站稳了脚跟。新德鲁伊教的“新”相当名副其实，与其说它们是督伊德教的延续，不如说绝大部分新德鲁伊教组织都是以督伊德教为载体，传达一些更现代的观念，例如信仰自由，或人与自然的和谐相处。事实上，新督伊德教“不是一种信仰，它是一种哲学。”



新德鲁伊教徒们在巨石阵举行仪式

二，作为小德的小德

作为小德的小德，就是奇幻文化中的小德。大软曾刊登的文章中，不少都曾就奇幻文化和TRPG进行研究和阐述（但一定还有人把“哈利·波特”或者“纳尼亚传奇”当奇幻，有没有！有没有！！），在下就不再画蛇添足地定义奇幻文化或TRPG了。

TRPG中最流行的“龙与地下城”（D&D）以及“高级龙与地下城”（AD&D）提供的世界架构中，德鲁伊作为这个奇幻世界中一种常规职业而存在。由于奇幻文化的人物设定旨在创造活生生的幻想人物形象，其设定十分完备，从信仰，喜好到生活习惯的规定都非常详尽。概括地说，现代奇幻文化中的德鲁伊可以称作是“从大自然获得力量的自然守护者”。从设定来看，这些自然守护者具有3个特点：



《魔兽世界》中的德鲁伊

1．与自然的联系异常密切，信仰自然，守护自然，融入自然。拥有丰富的自然知识，可以与自然界交流。他们立誓按照传统以自然的方式生活，不使用过度加工的人工制品，尤其是武器。具体来说就是以下几点：首先，他们将整个自然界作为信仰对象。德鲁伊不同于牧师，他们没有特定信仰的神祇。他们信仰的对象，是整个自然界；其次，对于自然，他们是守护关系。在《无冬之夜》的设定中，“德鲁伊是大自然的守护者。”在AD&D二版规则中，德鲁伊又被描绘为“自然的祭司和荒野的护卫者”。他们主要“承担保护荒野的职责——特别是树木、野生植物、野生动物和农作物”。战乱年代，他们的任务则往往是保护自然使其恢复到战前状态，比如《魔兽世界》就将德鲁伊定义为“世界的守护者”，致力于抚平大自然在战争中的创伤。

身为自然的守护者，德鲁伊往往拥有一定的源自自然的力量，他们掌握着大量的自然知识，可以辨认出所有的动植物，可以在自然环境中自由穿行，不受任何自然物的蒙蔽和伤害。如AD&D第三版规则中的穿林术（德鲁伊能以正常速度在带刺植物、茂密树林或类似的地形中行走，而不会受到任何伤害）、无踪步（德鲁伊在自然地形上不会留下足迹，而且不会被追迹）和抗自然诱惑（德鲁伊对精类生物法术型能力的豁免检定具有4加值，即能够抵抗精类生物的自然法术）。此外，德鲁伊的自然力量还表现在，他们有能力通过一些法术与自然生物沟通，并借用它们的力量来送信（法术“动物信使”）、获取情报（2级法术“动物交谈”和3级法术“植物交谈”）、通过命令、魅惑或召唤的方式使其为自己作战，甚至与动植物成为永久的伙伴（例如法术“化兽为友”）。在另一些情况下，他们可以控制自然元素的力量并使用非常强大的自然魔法。在《暗黑破坏神Ⅱ》中，德鲁伊被设定为“像自然界的主人那样，他们能控制大自然的生物和大自然神奇的能量”。

尽管拥有力量，但德鲁伊们并不认为自己真的是自然的主人。相反，他们试图完全融入自然，以最自然的方式生活，

以表达自己的信仰。正如D&D第三版规则所说："德鲁伊可以操控暴风狂怒的力量、旭日温和的力量、灵巧的狐狸、凶猛的大熊，但德鲁伊并不自以为是大自然的主人……德鲁伊的力量并非源自对自然的控制，而是源于与自然的和谐。"《魔兽世界》的大图书馆中的一段记载从德鲁伊的起源上表明其与自然的密切关系：第一位德鲁伊是"月亮和白色雄鹿的儿子""大地的孩子们把他当作自己的兄弟，并且发誓要帮助他看护生命的田野以及大地母亲所热爱的一切。"

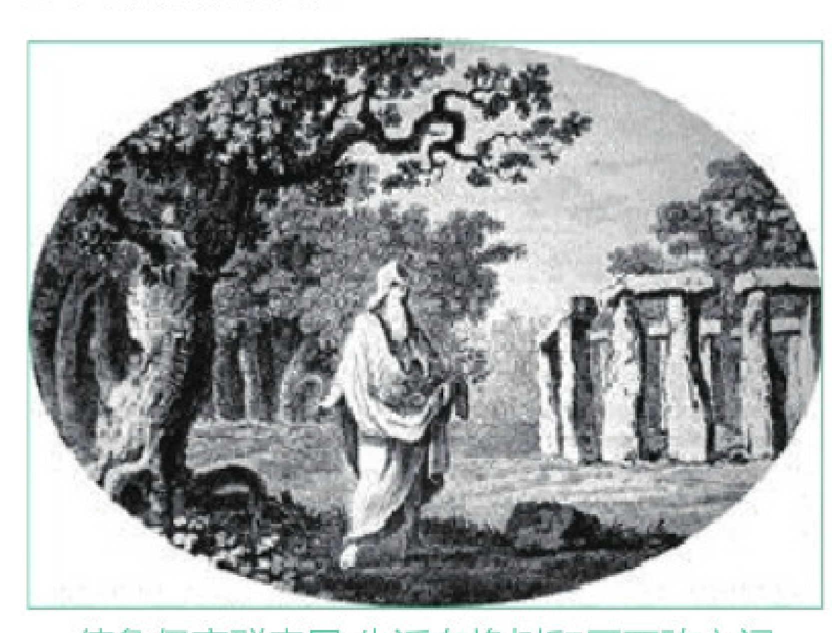
德鲁伊和自然的和谐关系还表现在他们的生活方式和战斗方式上。他们离群索居，大多数时间都在野外度过。他们建造小型草坪、原木、和石制小屋，并且多生活在"神圣的小树林"中。如果没有树林，任何自然、狭窄、远离人世的领地都能成为他们的安居之所。在战斗方式上，德鲁伊们受传统誓言约束，不能使用经过过度加工的人工制品，尤其是金属，因为"它们会妨碍德鲁伊努力体现的纯粹、原始的自然"。因此德鲁伊不能使用剑，只可使用杖类、锤类武器、弓箭或匕首。他们不能穿戴金属盔甲，只可穿戴布衣及皮衣，只可使用木制的盾。在他们的装备中往往随身携带槲寄生和冬青。

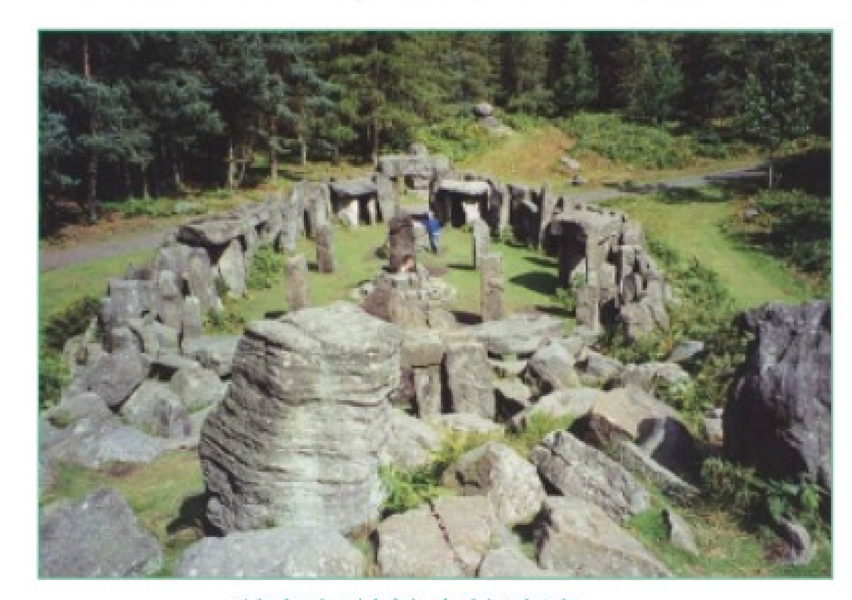
2. 拥有来源于自然的魔法力量，可以变身为动植物，用魔法召唤动植物伙伴，以及控制自然界元素如风、火、水、土等。德鲁伊们在魔法上的最大特点有两个：一是他们魔法力量的来源并非源于神，而是源于自然。第三版规则书中明确地提到，"德鲁伊施放神术的方式和牧师十分相似，但他们的法术来源于自然的力量而非诸神"；二是他们的法术具有仰仗自然之力的特点，例如召唤动植物协同作战，使用元素魔法的力量等，《暗黑破坏神》的职业设定说得很全面，"德鲁依教徒同时控制着自然的力量和魔法的精华，他的自然力量赋予他控制火、土和风的能力，和大自然最初的契约允许他支配很多的野兽和植物，召唤鹰、狼、藤蔓，甚至自然界的精灵也要听命于他。"

在自然魔法之中，令人印象最深刻也最有特色的，是德鲁伊们可以变形为动物或植物："他还可以转换自己的形态，例如变成一只巨大的熊或者是一匹可怕的狼，然后用这些形态更进一步地提升自己的力量。"正如《暗黑破坏神》的职业设定所说，"也许这些德鲁依教徒的最值得注目的技能是变身成各种动物"。第三版规则书的规定是，只要到达一定的等级，德鲁伊们可以变身为任何自然生物——包括动物和植物（动物变身术、化木术）。熊、狼、豹等凶猛动物是德鲁伊的常规变身对象，但德鲁伊有时也会变身为猫头鹰、乌鸦等带有预言色彩的动物——这里最好的例子恐怕就是崔三爷（注：著名的黑暗精灵游侠崔斯特·杜垩登）的老师巡林客蒙特里了。


德鲁伊变形概念图

3. 作为个体的德鲁伊平时多在野外离群索居，而从团体上看，存在一个神秘的世界性德鲁伊组织，有奇特的入会仪式，所有德鲁伊都以兄弟姐妹相称。此外，德鲁伊有独特的文字和秘密语言。在奇幻世界中，德鲁伊们的居所的确远离人群，靠近自然。规则书在描述德鲁伊时说："德鲁伊也许会居住在小镇中，但多数时间总是在野外度过。即使在大城市市郊也常常有德鲁伊林地，狭小、自然的隐蔽所，德鲁伊在此生活并且精心保护它。沿海城市旁边的隐蔽所常常是一个与城市邻近的孤岛，德鲁伊在那里过着与世隔绝的生活。"这样的记载还有很多，例如《暗黑破坏神》游戏设定中的这一段："从东方魔法氏族独立出来的德鲁依教派的信徒们在斯考斯格林的北部的森林中继续钻研着那些不可思议的魔法。他们通常远离人群，居住在用葡萄树和常春藤遮盖的巨石城堡中，只效忠于部落的首领。"


德鲁伊离群索居,生活在橡树和巨石阵之间


德鲁伊林地中的遗迹…

尽管离群索居，但德鲁伊们有不广为人知却又十分强大的世界性组织。"虽然大多数人认为德鲁伊性格孤僻，毫无组织，但实际上所有德鲁伊都属于一个超越政治界限的世界范围的团体。想要成为德鲁伊的人通过神秘的仪式才能被这个团体接纳，其中还包括了不是每个人都能生还的试炼……所有德鲁伊名义上都是德鲁伊社会的一员，虽然一些德鲁伊与世隔绝到从未见过高阶成员或参与德鲁伊聚会。所有的德鲁伊都互相承认为兄弟姐妹。"在著名的"被遗忘的国度"设定中的"竖琴手联盟"就是一个典型的德鲁伊组织。

与神秘组织相对应的，是奇幻世界中德鲁伊们使用的秘密语言。规则书上这样写道："他还能使用德鲁伊语，这

是只有德鲁伊才会使用的秘密语言，此语言禁止外传。德鲁伊语有独特的文字。”不过这种语言的表达能力是有限的，其意义主要在于辨认同伴：“德鲁伊语言的词汇只限于处理自然和自然事物。德鲁伊警惕地看守这种语言，这是一种可靠的辨认对方的方法。”

以上是我们熟悉的奇幻世界的小德——将整个自然视作信仰对象，守护自然，拥有自然力量但仍然力图和自然保持最和谐的关系。



还记得贾希拉和竖琴手联盟吗？

三，小德亲子鉴定结果

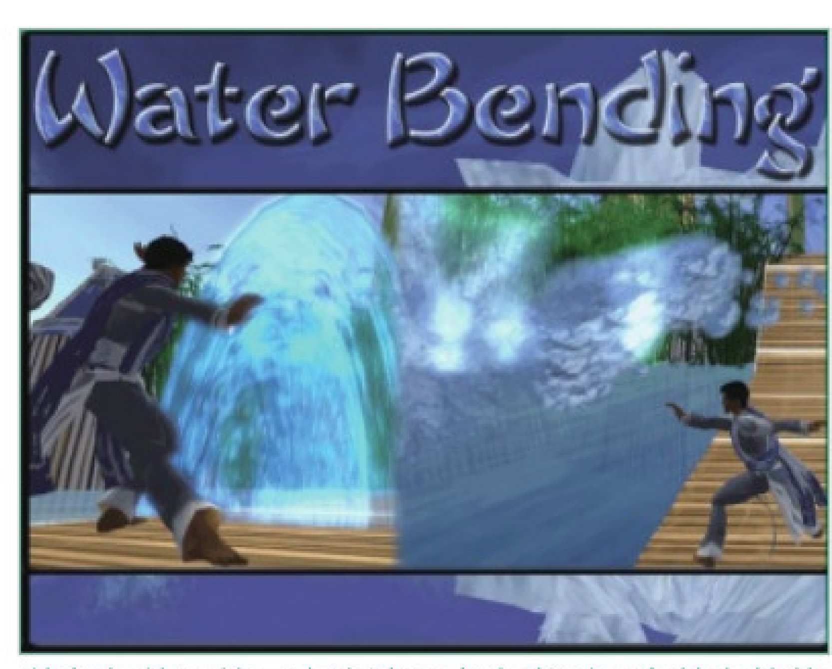
从德鲁伊与自然的密切关系上，我们可以找到他与历史上的督伊德教的关联。换句话说，德鲁伊与自然的密切关系完全可以追溯到历史上的督伊德教。

首先，德鲁伊不侍奉特定神祇，而是信奉自然这一点和督伊德教合拍。从前文的历史概述中我们知道，督伊德教是原始宗教，主要信仰的是以自然物或自然力为原型的神，且大多数神都带有动植物崇拜的痕迹。其次，虽然我们没有在督伊德的相关记载中看到督伊德教徒守护自然的直接证据，但是对自然的守护可以作为二级推论存在：既然前提是督伊德教崇拜自然，自然对于他们是神圣的，那么他们当然会尽可能地守护它。再次，拥有自然力量这一点也可以得到充分理解。拥有自然知识被看作德鲁伊自然力量的重要组成部分，而这一点的历史对应，是督伊德作为教育功能的承担者，是唯一掌握知识的阶层。在对任何事情都缺乏了解的时代，知识就是力量。而他们掌握的自然知识实际是非常实用的技巧，着眼于通过辨识动植物、识别危险的自然环境以趋利避害，恰好对应德鲁伊法术中的“穿林术”“无踪步”“抗自然诱惑”。此外，德鲁伊控制动物的法术其实就是原始社会时期人对动物的控制，使用元素魔法则对应着人们对风力，火力，水力等自然力量的运用。

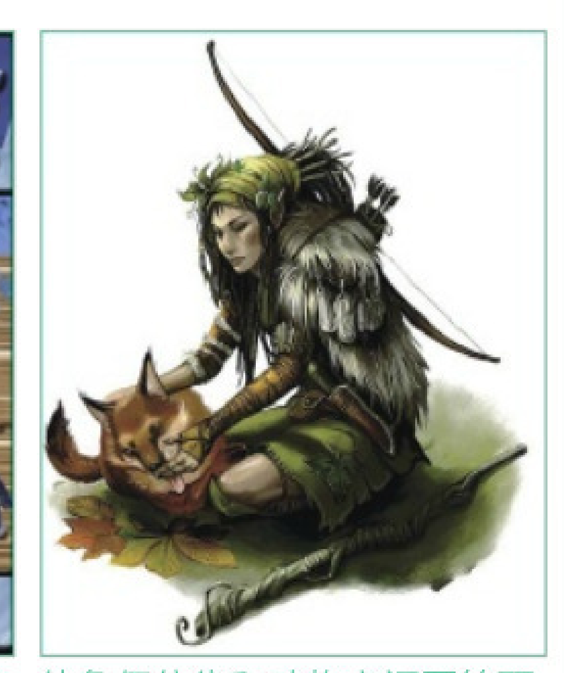
至于和自然的和谐相处，在现知的督伊德教义中，的确没有一条明确地提出这一点。但是值得我们注意的是，与自然和谐相处是一个相当现代的理念。这个理念的前提，是人已经基本脱离了自然生活，有能力在全人工环境下存活。如果放到当时的历史背景下考虑，我们会发现，在信仰督伊德教的时期，古凯尔特人刚刚进入铁器时代，当时尚落后的社会历史条件使得人的生存不能够脱离自然而存在，因此德鲁伊教徒虽然没有在教义上提出，但却践行着与自然和谐相处的原则。而这一事实为德鲁伊的自然倾向作出了合理的历史解释。

此外，德鲁伊的武器使用限制也有历史依据。铁器时代到来前，刀剑并不普及，当时的主要武器就是棒类，锤类，弓箭等原始武器，金属铠甲还未出现，护具仅限于皮衣和布袍。可见德鲁伊的武器限制，实际与督伊德教时期刚进入铁器时代的社会现实相吻合。

从德鲁伊拥有的源于自然的魔法力量来看，仰仗自然之力的魔法与自然信仰无疑是直接相关的。前文在对督伊德教进行介绍的时候，曾经提到督伊德教具有许多神秘的仪式，例如白袍祭司持金镰采集槲寄生，这些看上去具有魔力的仪式到了奇幻世界中就变成了货真价实的魔法。前文同样分析过，对野兽和植物的召唤对应着现实世界对自然生物的



德鲁伊使用的元素魔法是古人类利用自然力的体现，只不过形式稍微夸张了一点，而且大多用在无用的地方——比如这个“弯水术”——除了可以拿来浇花浇人洗牲口以外还能干嘛？



德鲁伊依靠和动物之间平等而亲密的关系生存——和我们的祖先一样



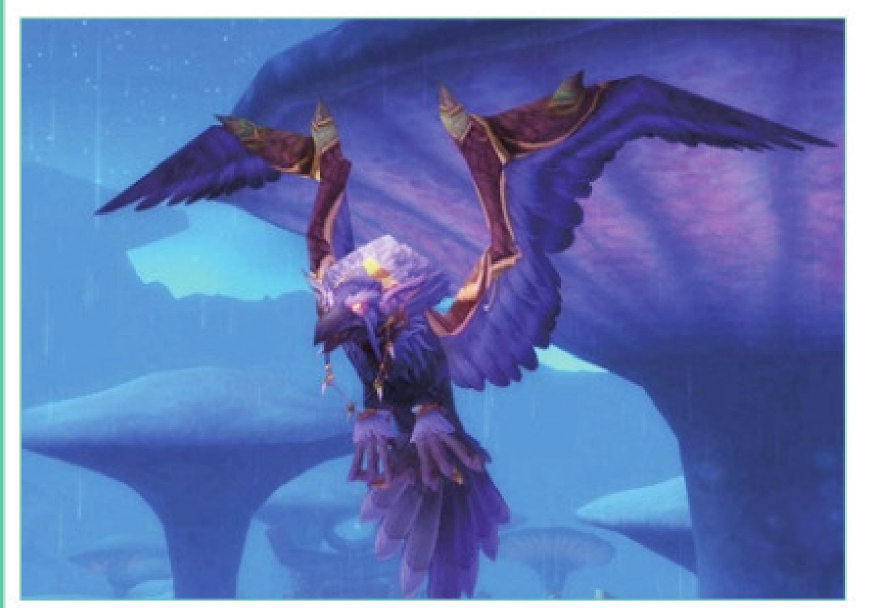


不知为何规则书中的德鲁伊形象都拿着刀，新版规则书的盔甲看上去更像鳞甲而不像普通皮甲……莫非给规则书作画的人没看规则书？

利用，例如驯化狗和马，而让“自然界的精灵听命”实际就是对自然资源的有效利用，例如运用火力，风力，水力等等。

在所有这些魔法之中，前文特别强调了变形术。德鲁伊们的变形术值得关注，因为这种夸张的魔法形式比较彻底地体现了德鲁伊和自然的联系。尽管督伊德教并没有高级祭司变形成动物的记载，但模拟动物形态作为原始宗教仪式一大特点的事实是不言而喻的。由此可知，德鲁伊教并不单纯取材于督伊德教，而是参考了大量其他的原始宗教和异教仪式。这恰好同人们对于督伊德教的态度相吻合：自从这个神秘的宗教在组织上消亡之后，人们就习惯于将它当作异教的总代表，将一切和异教有关的事务都与督伊德教相联系。

此外，尽管从大的范畴来说，德鲁伊们的变形术与督伊德教的联系并不非常紧密，但是从变形术的一些细节来看，与督伊德教还是存在历史联系的。例如，动物崇拜在古凯尔特人中十分盛行，崇拜的对象包括熊、蜜蜂、野猪、公牛、猫、奶牛、鹤、鹿、狗、海豚、龙、鸭、雕、狐狸、山羊、鹅、野兔、马、水獭、猫头鹰、渡鸦、蛙、鱼、蛇、天鹅、牡鹿等。而德鲁伊变形成的自然生物一般就是这些。除了这明显的关联之外，我们还能看到不少德鲁伊变身成乌鸦的记录（这方面最典型的例子是《冰与火之歌》第四卷中具有预言和释梦能力的乌鸦），而恰恰是乌鸦在凯尔特人的信仰中占有特殊的地位。这种鸟由于喜欢聒噪，能够模仿其他动物的声音而被喻为神的使者。又由于它的通身黑色所产生的神秘效应，乌鸦与巫术、预言和仲裁密切相关。


在《魔兽世界》中,德鲁伊也可以变形为乌鸦——很明显,暴雪设计职业的时候做了功课

在观察这种历史联系的时候，我们必须谨慎，因为对德鲁伊的所有研究使用的都不是第一手材料，而是第二手描述。这种局面，正如前文所述，是由于德鲁伊教注重言传传统而导致的。特别值得注意的是，古代的德鲁伊教在实际上灭亡了。那么它们的历史是谁在描述？为了什么描述？我们依据的原始资料来源于恺撒、老普林尼和圣帕特里克。其中较为可靠的，是恺撒和老普林尼的资料。这两人都是古罗马人，生活时代都在公元1世纪前后。想要回答上一段的问题，就要弄清他们在什么样的背景下写下关于德鲁伊的篇章。

历史资料表明，两人都是在戎马倥偬的背景下，对自己的敌人进行记录：普林尼曾任西班牙军事总督，而恺撒写下高卢战记之时正在出征高卢。这就影响了记录的客观性和纯洁性——无论是猎奇或政治目的，都会造成对事实的扭曲和偏见的形成。即使退一步，承认罗马人的初衷是不含偏见的，因为双方的敌意和不理解，记下的内容也难免偏颇。最糟的是，德鲁伊的全部记录都一边倒地都出自“敌人”之手。基督教对德鲁伊教的传播和形象塑造更为扭曲，因为两者在教义上充满严重的竞争和冲突。罗马帝国至少允许思想多元，但基督教却要求教义一元大统。在这种情况下，要基督教信徒公正地传播德鲁伊教的教义无异于与虎谋皮。这也就是为什么当我们回顾真实的和虚构的小德时，不断地感受到历史的扭曲状态。例如，在奇幻文化中德鲁伊教徒们是“与世隔绝，远离人世”的，但是历史上的督伊德教徒却并非如此。在前文的记载中我们特别提到，督伊德教渗入凯尔特人生活的方方面面，而德鲁伊作为祭司与国王保持着密切的联系。古代的督伊德们是积极参政，且享有极高社会地位的人，并非躲在小树林里不问世事的闭塞教徒。那么，到底为什么会产生这种历史偏差呢？笔者认为，这和督伊德教因为在政治上过于强大，威胁了罗马帝国统治从而遭到罗马帝国的毁灭有直接关系。

再比如德鲁伊的世界组织。虽然我们能在历史中找到根源，但是奇幻文化对于德鲁伊世界性组织的描述无疑进行过夸张化处理。督伊德教在它盛行的年代中的确是凯尔特人的世界性宗教。奇幻文化中德鲁伊的组织设定，很明显地搬用了渗入凯尔特人生活，影响无处不在的督伊德宗教组织。但问题在于，督伊德教的宗教组织并非是秘密的，也完全没有必要采用秘密的组织形式，因为这种宗教在它盛行的时候完全是合法的。一度光明正大的督伊德教变成了充满神秘色彩的秘密组织，其原因大概在于基督教徒的不理解。对于基督教徒来说，督伊德教作为异教，从宗教仪式到教义都难以理解，因此充满了神秘色彩。这种神秘的气氛扩张到宗教组织，就是秘密的地下组织。显然，有关德鲁伊教离群索居和组织神秘的描述，实际采用的是基督教的视角。

同样由于视角的限制而显得奇特的还有语言问题。前文提到，督伊德教因为盛行言传的传统，缺乏文字记载，从而导致其历史的失落。但现代西方盛行语言记载教义的传统，且深受基督教影响，因此很难理解没有文字记载的宗教。于是他们在奇幻文化中就创造了一种德鲁伊语言，甚至还发明了一套文字系统，来弥补督伊德教的“不足”。所以，德鲁伊语言虽然有历史来源，但却并非源自督伊德教。它的来源也是基督教的历史记载传统。

现在让我们回顾一下开篇提出的问题，整理一下这份亲子鉴定报告的结果吧。我们熟悉的小德，奇幻文化中的德鲁伊，在血缘上确实与已经湮灭的督伊德教一脉相承，在历史的基因上，这两者是不折不扣的父子。不过，由于父亲早夭，小德在后天成长的过程中不断受到其他因素的影响——比如罗马帝国、基督教、原始宗教和其他各种异教。这些因素不断改变着它的外貌，最终使它成为和父亲督伊德教截然不同的个体。P


新德鲁伊教徒，请注意他们不伦不类，融合了多种风格，堪称混搭潮人的着装。这也是督伊德——德鲁伊扭曲的历史传承的完美体现



NBA2K11 联机对战入门指南

■2KOL中文网 TracyMeng

联机上手篇

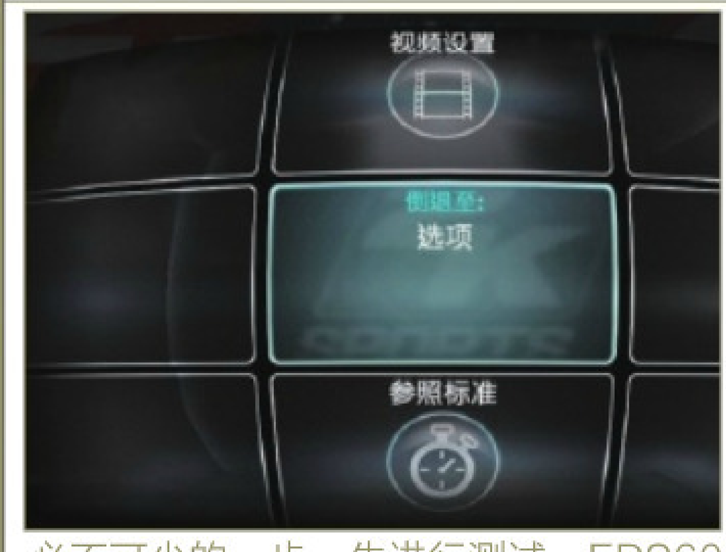
NBA2K11是现在最好的篮球竞技游戏，没有之一！不过再好的游戏，长期和程序化的单机电脑模式对抗也会厌倦，是时候上战场了，和全国的2k11爱好者一较高下吧！

2K11拥有自己的联机平台，先简单介绍下联机步骤：Main→Options→Online→Register，填写相关信息，注册一个属于自己的联机账号。不过现在NBA2K11的注册可能已经停止了，你可以用老版本的2K10免费注册一个账号，在2K11联机平台同样适用。

拥有账号后，接下来要做的是测试，去Performance Benchmark菜单下根据提示完成120S的跑测，每秒60帧以上才能保证联机流畅，若未达到标准，请适当调整相关设置。做完准备工作，恭喜你，你已经可以进行网上比赛了！

按键盘数字键2，即可登录游戏大厅，通过按“[” “]”键来进行界面的切换，进入房间创建NBA或者街球比赛。邀请网络信号好的玩家进行联机，可由于网络问题成功率比较低，我们也戏称在大厅打比赛为“打野战”。那么如何在联机平台打出单机效果的流畅程度呢？你可以加入组织，或者自己建一个网上联盟（类似于局域网的联机），这样就很少出现掉线情况了。

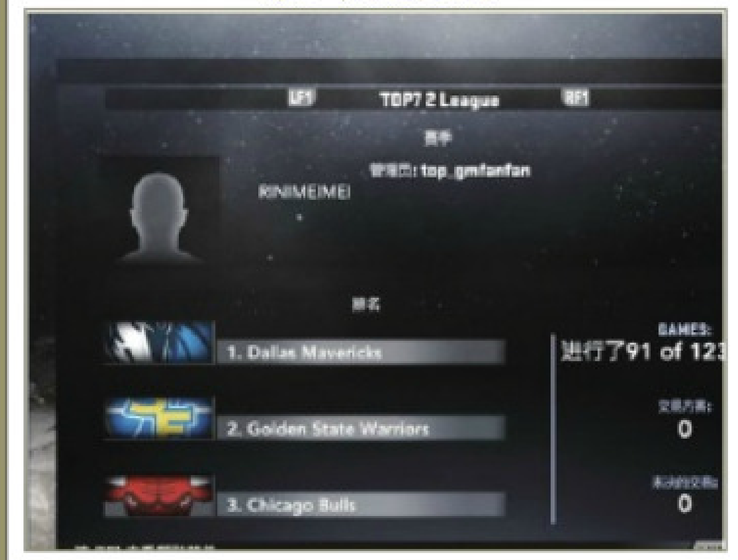
网上联赛是指由玩家自行组织、开展的比赛。创建者通过创建联赛，邀请好友参加到自己开启的联赛中，人数、赛季长度等可自定义设置。“梦幻选秀”是网上联赛最具特色，最吸引人的。将所有现役球员打乱后进入自由市场，通过选秀组成属于自己的梦之队，当联赛人数满员（此处以30人为准）即可开启模拟选秀。



必不可少的一步，先进行测试，FPS60以上是必要的

1～30顺位翘首以盼，是状元、榜眼还是探花？拼的就是人品。选秀时间定于顺位开启后45分钟，在这段时间内，玩家可按照自己的顺位对于球员进行评估。

选秀需要的键位，除了上、下、左、右、空格键以外，还包括“[”“]”“，”“。”4个键。前两个键是对于各个位置的球员名单进行切换，只需要点Overall即可按能力由高到低排列；后两个键则是对于各个球队的切换，可以看到其他玩家的选秀成果。等待选秀的时间稍纵即逝，证明自己是否是个好球探的时候到了。每个玩家对于球员能力的定义都不一致，想法也不相同，所以对于选秀而言，精彩无处不在。这里需要说明一个误区，能力的高低并不能证明一个球员的好坏。能力高的球员，并不代表他真的如同数值反应一样好用，典型的例子是柴德里斯，总评76，能说是个全能球员，但全能的另外一个意思就是全不精。打造属于自己的梦之队，需要对2K11各个球员有个大概的认识，选择适合自己体系的球员至关重要，这样保证你在联赛的时候各个角色能够物尽其用，为球队做出应有的贡献。



我的联盟界面是不是很帅？

#	用户名	最后的顺位
1	TOP_le	C.Paul
2	TOP_RED	L.James
3	Top_XXs	C.Anthony
4	top_ali	K.Durant
5	TOP_JBB	K.Bryant
6	top_alm	D.Wade
7	TOP_nono	M.Ginobili
8	top_hf1	Y.Ming
9	top_Gmtmacy	R.Gay

不要挤不要挤！顺位不是挤出来的，是拼出来的！

梦之队的强大与否不能单纯地通过总评来判定，还应该考虑球队的配置和实战中的运用。玩家中有热衷于外线的，高顺位则摘下适合自己的外线球员，内线选择顺位较低的蓝领即可；有热衷于内线的，姚明、霍华德之流的内线猛男则是他们前几轮考虑的重点，辅佐能控球、能传球、能防守的“三能”后卫群，进攻保证不抢内线出手，防守保证不会漏人；有内外考虑的，球队的前两顺位基本由一内一外球员组成，这样的球队构成，需要玩家对于球员的了解度较高，以便在心仪的对象被对手抢去之后还能在第一时间找到代替者。整支球队的配比注定了他的出手较为分散，每个球员都能成为进攻点，防守都能各司其职。

选秀大会的结束，意味着属于你的联赛已经开始。进入“我的联盟”，按键盘“2”，搜寻在线玩家进行挑战，网上联赛处子战役即将开始。

篮球是5个人的运动，我们需要的是一个团队，全场都是为团队胜利奋斗的斗士。进攻的时候你需要确定自己的核心，2K11提供了许多战术以供选择，5个位置都提供了各种变化的进攻选择。如何合理分配球权，这都看玩家的选择。防守方面，2K11提供了人盯人、2-3、3-2、1-3-1四种半场防守模式，玩家防守时记得需要多用LT键和加速键，多用而不是按住不放，因为这都会影响到体力。体力的下降，必然会影响命中率、防守强度等重要数值。所以合理分配体力，也是球队取胜的要素之一。

如果你真的想成为球队的一员，你可以选择参加组团模式。何为组团模式？即电脑随机选择玩家组建球队，进行5v5的球队对抗。由于网络不稳定的原因，所以只能参加随机组队，需要有组织地进行。玩家需要听从组织者的指令，不然无法正确进入房间，玩家扮演两支球队中的一员，通过与同伴的合作打败对手。这是2K11最有意思的一个模式，5v5的战斗，不仅需要英雄，更需要成就英雄的人。


HORNETS 0:31

名字	位置	GRD	得分	篮板	助攻	STL	BLK	TO	FG
top_tts	PG	C+	8	0	6	0	0	4	2-10
top_black	SG	B-	6	2	1	0	0	2	2-10
top_gmitsui	SF	C	14	1	2	0	0	1	6-9
TOP_2nd	PF	A+	17	17	0	0	1	1	7-10
top_bage	C	B	6	3	1	1	5	1	3-5
总计			51	0	10	1	6	9	20-44

76ERS

名字	位置	GRD	得分	篮板	助攻	STL	BLK	TO	FG
top_wenwen	PG	B+	10	1	10	1	0	3	4-12
top_at3	SG	B-	7	2	2	0	0	1	3-5
top_feiji	SF	B	27	2	2	3	0	0	9-16
top_larry	PF	D+	2	3	1	0	0	3	1-5
top_shenshen	C	C+	10	13	1	1	1	1	4-4
总计			58	0	16	5	2	9	21-43

看看最后的评价，这是衡量一个球员的标准



叫上自己的兄弟，扮演好自己的角色吧！

对战进阶篇

篮球是5个人的，NBA2K11同样致力于宣传和推广团队篮球。它在战术设计方面得到NBA官方的授权，不仅涵盖了当今NBA 30支球队的主流战术，更有斯托克顿、马龙的爵士时代和乔丹、皮蓬公牛王朝等经典的战术配合。游戏整体防守强度高，球员AI做得很真实，个人英雄主义在本作中将不再明显，如果你想玩好这款巅峰之作，意识、战术、技术得结合运用！

了解战术

玩家先了解下战术的基本常识，NBA2K11的战术代号言简意赅，两个数字一个单词便把主要参与人和战术类型表达得很清楚，如51Quick、41Fade。战术类型主要有Solation，Low post，High post，Mid range，Three point，Pick and roll，Pick and fade。战术应用主要包括快速战术（如拉开单打、低位、挡拆）、1-5号位战术设计（每人4个）、底线和边线的快速战术。在NBA2K11中，非常人性化地设计了一个精准战术键位，在PG推进的时候就可以轻松地操作选择想要在这轮进攻中首先使用的战术。



你能像MJ一样创造自己的传奇吗？

首先进入游戏模式→练习→战术练习，然后选择自己喜欢的球队进行战术演习。进入演习页面，你会发现场上只有你自己的5名球员，怎么才能加入防守球队呢？按下手柄的Select键（键盘默认是Page up），选择Flip teams（对调球队），这个时候你是防守方，再次选择Flip teams，你就变成进攻方了。

在进攻战术面板里，右边的动画演示了当前战术执行，我们可以根据球员特点和自己的游戏风格选择配置最适合的战术。保存之后在游戏中就可以快速调出使用。那么如何使用战术呢，按下战术键位LB（键盘默认Tab），选择对应球员代号，再指定对应战术，就可以开始执行。

NBA2K11这款游戏很重要的一部分就是阅读防守，随机应变。并不是每一个球都按战术的流程走的，也并不是每一个球都需要完全地按照战术来执行。战术的执行只是一个引子，球场的局势瞬息万变，玩家需要有很好的大局观和控制能力才能主导比赛。一般战术的发起者是PG（控卫），多以明星球员战术为主。PG穿针引线，内线球员掩护挡拆为主，其他球员积极跑位。使用战术能很好地调动球员积极性，并且战术执行成功后投篮的命中率方面相对较高。在单节9分钟以上的比赛里多多同时使用战术，可以较好地保存体力，维持投篮手感和冲击力。战术的使用让球的运转变得流畅，合理使用战术会让球场空间和机会均大增，只要你抓住时机，就会得到简单的投篮或者上篮机会！

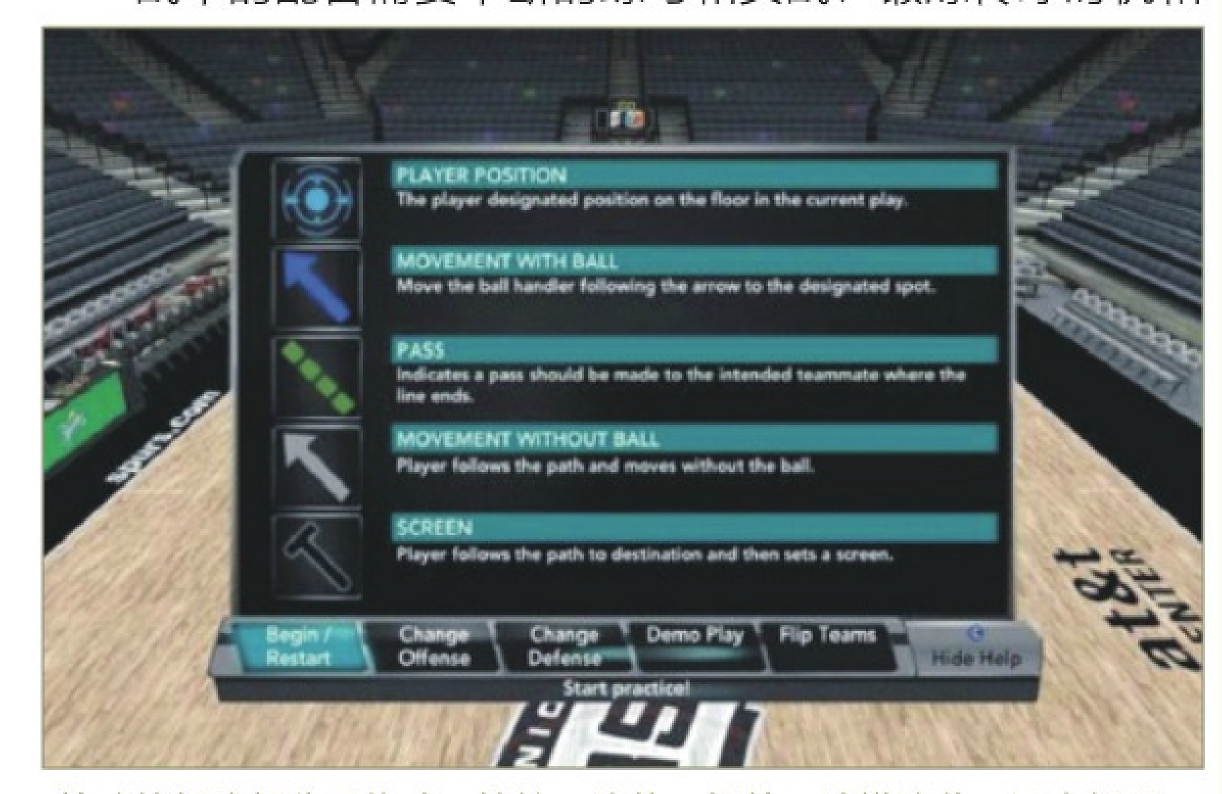
战术执行的成功率很大一部分取决于传球的时机



马刺的AT&T中心球场，虽然我们今年回家了，但明年我们还会来回的！

和技巧。传球的主要类型有普通传球（Y）、快速传球（RT）、精准传球（LT）和快速回传。LT＋Y的短传速度也挺快的，适合用来倒球。RB键的精准传球可以指定球员，RB＋LT给中锋，RB＋LB给离篮圈最近的球员。RB+右摇杆的头顶传球也适合外围倒球和给切入球员。传球应该尽量让接球队员舒服地接到球，发起进攻的位置以顶弧和两侧45度角为主。以LT键配合方向虚晃动作，可以分散防守球员注意力，过渡接球队员以护球为主，利用精准传球配合方向可以很好地控制接球队员的位置，保证球的运转流畅，提高战术执行成功率。当一个球员连续砍分或者命中率维持较高水准，球员脚下就可能有相应的标志——“篮球火”，这表明这名球员现在状态很好，手感火热。这样对于士气的提升和带动其他球员的积极性都是很有帮助的。比赛的走势很可能就此进入你所控制的节奏中。

战术的配合需要不断的练习和实战，锻炼传球时机和



篮球的组成部分是传球、掩护、跑位、投篮，读懂这些，再上场吧！



战术流才是王道，好好读解一下绿衫军的战术

洞察场上机会能力。一方面可以自己在战术演练里面不断练习几套战术，一方面和电脑对战中学习电脑的跑位，另外就是可以参加一些网上的联机或者Top举办的2k联赛。积累经验很重要，应用战术炉火纯青之后，你就会发现原来比赛可以那么简单，可以随心所欲地享受比赛。

防守战术

有进攻战术就有防守战术，常见的是人盯人，1-3-1、2-3、3-2联防，半场包夹紧逼，全场包夹紧逼，通过教练防守对位面板还可以对对位球员的防守策略进行锁定，同时也可以在比赛中运用即时战略左进行调整。人盯人是最保守最常用的战术，以人为主，分工明确好执行；1-3-1联防在外线和罚球线附近的防守强度容易形

成包夹球员的局面，弱点是底线和翼侧，篮板球也是个问题。2-3联防以巩固篮板和保护篮下为目的，并加强了对对方溜底线打法的防范，篮底和两侧还有弧顶3分处是其防守盲区，非常怕投3分准的对手。其次中锋提上速度，也容易被人从翼侧突破后为所欲为；3-2联防对外线进行一定的压迫，收缩了罚球线以下小禁区以上的盲点的防范，保持了抢断球的特点，盲点是底线两侧。包夹、紧逼则是对进攻方施予压力，或者是大比分落后时孤注一掷的打法。

在一场比赛中，每个球队都有高潮和低潮，在低潮时要及时调整防守战术、战略，争取重新掌握主动。比如对手连续利用突分配合砍分，或者内线占据了太大的优势，这时我队可以试着使用1-3-1联防或者半场的包夹阻截，包括对个别球员的防守设置，遏止其优势的发挥！在攻防几个回合后，应该对对手有初步的认识，了解其进攻的特点、热区，识破其战术意图。在防守战术中，预判之后的抢断封盖很容易形成快攻机会，2K11的长传很给力，基本失误比较少，快攻成功率很高。



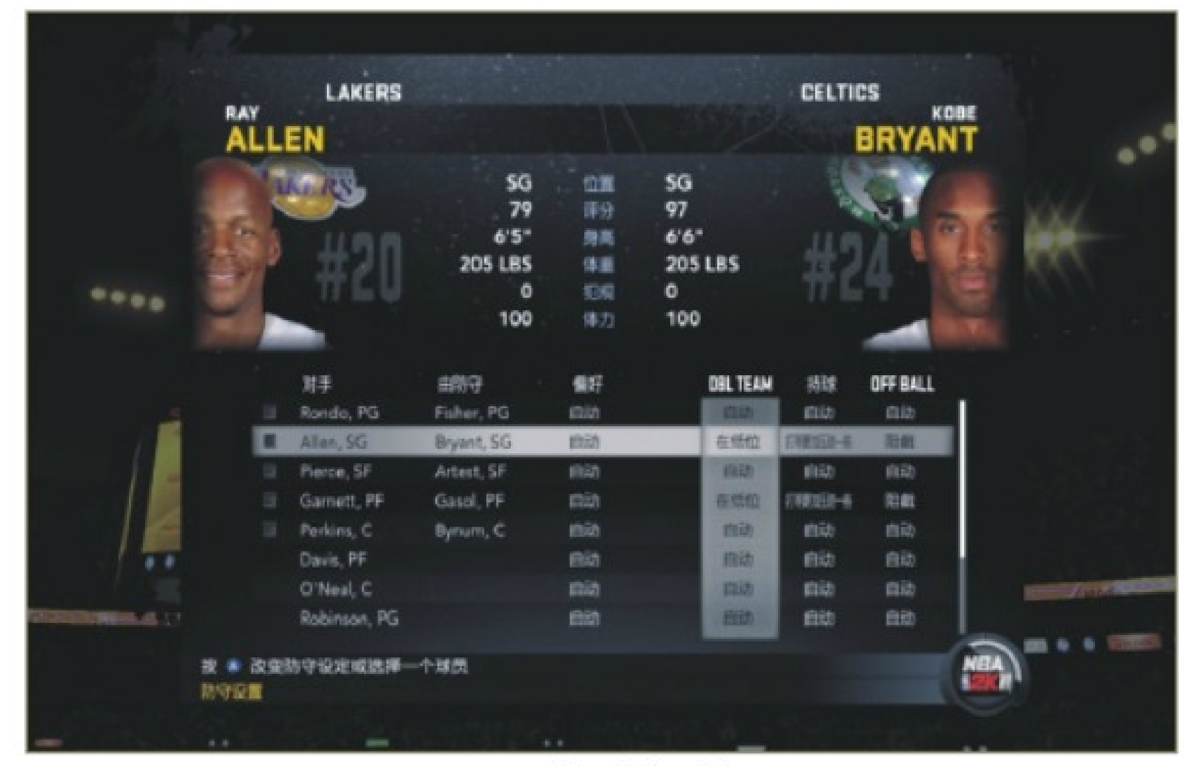
朗多：在绿衫军太爽了，有联盟历史第一3分射手，这助攻还不好刷么？

对于内线流的对手，一是要适当包夹，二是合理运用站桩、绕前联防，通过右摇杆来进行干扰。对经常内线传球的球员施予压迫性，断其传球路线，注意保护好篮下。对于突破流对手，多数以协防为主，进行凹陷类型的防守策略，如果我方有一个给力的中锋，基本问题不大。如果是突分配合的对手，1-3-1的联防很适合，对于“意识流”“颜射流”的对手，一个是出手时机的把握程度，一个是干扰时机的把握，看准时机干扰之后，就可以直接切换我方球员快攻，如果对手不进，就是我方一次非常轻松的得分机会。

个人绝技

有时候，一场比赛中也需要来点个人英雄主义，要玩好一支球队，必须要有自己最擅长的得分手段。下面分享一些NBA2K11比较无解的招式吧。

第一招：转身暴扣。以詹姆斯、韦德、“给力芬”之流为首，兼具力量、靠打、扣篮于一体的招式。按住RT+LT键进入靠打模式，推左摇杆往底线方向，松开LT键，拉右摇杆远离人与篮筐直线的外射线方向。比如是右侧45度的转身，需要按住RT接拉右摇杆，4点半方向即可使出转身暴扣。这招只能使用包夹、提前站桩和封盖能力



雷阿伦对位科比

特别好的防守队员才能有效遏制！

第二招：梦幻脚步。这个动作并不是每一次都要做得非常花哨，要注意三秒违例。梦幻脚步仅在三秒区附近有效，因为这些动作是组合的，不比单纯的假投篮，所以LT键一定要按住。推左右摇杆的速度要快、准、轻。 左右摇杆配合可出多种效果，具体看你的试探步。打过玩篮球的玩家都知道运动有中枢脚，你做了试探步子后，只能是往一个方向转身了。举个例子：球员持球，按住LT键，推左摇杆往右，右脚做出试探步，那么此时左脚就成为中枢脚，你转身的方向就只有顺时针了。真正熟悉应用了梦幻脚步，你就至少是半个内线流了！

第三招：晃晕对手。这招只要动作够到位，即使在联机中，玩家控制的球员也会被晃到找不着北，更别说电脑对手。最佳进攻角度为两侧45度角。现在用一个右侧45度角右手持球为例讲解，与防守球员距离控制在1米到1.5米即可。可先用LT加左摇杆下拉开距离，接着轻点LT，做出虚晃动作。然后快速松开LT，接上RT和左摇杆一点半方向。松开加速再点LT键，此时球员身体呈倾斜状态，接RT键加左摇杆完成快速变向。在这一系列操作下，即使不晃倒防守队员，也能甩开防守，接下来该怎么做就由你自己决定了。

“无2K，不游戏”，2K11里面的进攻手段和防守手段都是非常多的，非常值得研究。欢迎大家登陆2K Online中文网（www.2konline.com），这里有很多2K的玩家，有全国最大的Top联赛，期待你的加入，与我们交流、切磋，享受比赛的乐趣！P



张卫平：“玩儿他！”KG：“领旨！”加索尔：“你坑爹啊！”KG：“我的地盘我做主！”



年年岁岁花相似
——同质化的中国网游

■新疆 王昊奕

对于国内网络游戏市场来说，21世纪第一个10年在经济数字上无疑是成功的。从当初方兴未艾之际一款《传奇》红到全国网民人尽皆知，到如今各款网游充盈市场、每年贡献数百亿营收、带动不计其数的玩家群体，我们不过花了仅仅10年时间。但华丽的外衣下虽还称不上腐朽不堪，却也已然积病久矣，同质化便是其中之一。

有时我们会混淆“同质化”与“抄袭”的概念。所谓同质化指的是市场竞争中同一类别的商品在各个方面相互模仿、逐渐趋同，相互之间可以是在形式、服务、外观上不便严格区分，也可以是在内容、品质、使用价值乃至核心技术上存在雷同。对于消费者来说，同质化商品给人最直观的印象就是缺乏特色、模糊差异、难以辨别。在网络游戏领域，同质化的既可以是基本的游戏画面风格、人物造型、图标，也能表现为形形色色的NPC名称、游戏故事梗概、任务流程，更可以是玩家操作感受、游戏引擎乃至市场开发策略。如果市场竞争中同质化现象覆盖了整个同类产品，在这种氛围下的市场中，由于彼此间缺乏特色，展开的无非是充斥低劣手段的价格竞争或者短期行为。



《潜伏》的火爆带红了国内谍战剧

区分“同质化”与“抄袭”确实是困难的，网络游戏作为一种创意产品本身就不可避免地带有大量主观性，而主观观念又是较难把握与界定的，既然是创意产品，那么出现不谋而合的观点绝非不可能；从技术层面上说，任何一款网络游戏的后台程序都是保密的，很难去仔细比较程序之间的异同。相比之下，“抄袭”简单来说可以被看成极端、恶意

的“同质化”，有时甚至完全抹消了仅存的特色，往往必须有确凿、带有主观意向的证据可循。但是毋庸置疑，同样奉行“拿来主义”的同质化与抄袭，都是任何一处健康市场无法承担的杀手。

不止网游缺乏创意与新鲜，同质化在国内五花八门的领域中均可见一斑。我们都看过“还X格格”“X声”后遍布屏幕的格格戏、谍战戏；也曾风闻彩电、DVD等家电行业为求生存大打价格战，有时大幅降价反倒是为了“多销少赔”；iPad、iPhone的风靡同样带动了同类操作系统、同类外观电子产品的大量面市。总之，一项商品的热销往往连带着无数相似商品的趋之若鹜。对于这样的现象，我们在网游市场中也丝毫不会陌生。



是否还记得这款MUD游戏？

“传奇”的开始

在10年前全世界互联网行业疯狂膨胀的年代，中国网游也赚到了第一桶金。有《笑傲江湖之精忠报国》《万王之王》《石器时代》这样的珠玉在前，盛大以代理商身份凭借一款《传奇》点燃了市场。虽然有好事者指出《传奇》在韩国评价不过尔尔，但这完全无损于《传奇》在线人数迅速突破50万大关，并为盛大带来丰厚营收。这样的玩家规模在当时绝对是令人震撼的。但是好景不长，因为利益分成问题，Actoz突然宣布终止与盛大的授权协议，并与光通娱乐开展合作，开发新一代《传奇》作品《传奇3》。对此，盛大的回应是2003年7月对外宣称自主开发的《传奇世界》开始测试。



尽管“抄袭”之说没有定论，但《传奇》之争无疑是盛大发展中最精彩的一段

任何一个进入《传奇世界》的玩家都会感到一种由衷的熟悉扑面而来。从游戏用户界面、NPC名称到职业设定几乎都与《传奇》如出一辙。如果深入探究，两款游戏的核心可执行文件、配置文件、地图文件乃至设计思路均存在大量雷同，可以说《传奇世界》便是《传奇》的复刻。于是几乎在第一时间，韩国Actoz发表声明指责盛大抄袭，并闹到对簿公堂。虽然这件纠纷最后以盛大戏剧性地收购Actoz，打了一场漂亮的商战为结束，但《传奇》之争确实开了国内网游“同质化”问题的先河。无论《传奇世界》是否应定性为抄袭，它在关键环节上刻意模仿已经获得巨大成功的《传奇》都是不争的事实。更为滑稽的是，本就是模仿品的《传奇世界》后来也有自己的模仿者——《传世Online》，真可谓江山代有才人出。



年度扛鼎力作《成吉思汗2》以重现史诗国战为名，推出资料片《沙巴克》

《传奇》的大红大紫为尚在成长中的国产网游——尤其是2D网游树立了辉煌顶峰，更奠定了所谓杰出的标准。《传奇世界》之后，国产2D网游在不同角度、不同程度上仿效《传奇》的网游依旧比比皆是，有的甚至连名字都要搭上“传奇”才罢手。《传奇》标志“沙巴克”改头换面出现在一个个似曾相识的游戏世界中，常有网游打着“沙巴克”的名号吸引玩家眼球，甚至全盘抄袭“沙巴克”攻城战的一招一式，没玩过网游的人见了广告搞不好还以为是星巴克的网络进军计划。


英雄年代

2004年推出的《英雄年代》从人物、画面和界面布局看几乎和《传奇》如出一辙，只不过将游戏背景嫁接到了春秋战国。但尽管如此，《英雄年代》还是取得了一定关注，至少算不上亏本买卖。看到“英雄”赚了钱，盛大再接再厉搞出了《英雄年代2》，游戏年代后推，基本界面、人物认定、国战概念仍旧不变，将《传奇》路线走到了家。可是玩家们不再买账，《英雄年代2》最后终究落得默默无闻。

虽然2D网游越发没落，2006年全国人民却都看到了新一代2D网游《征途》在央视上打出的广告，一时间观者云涌。但树大招风，面市不久就有玩家为“全新打造的国产大作《征途》”总结出各种游戏系统的出处：《天骄2》的训练任务和五行系统、《梦幻西游》的跑商系统、《封神榜》和《丝路传说》的押镖模式、《华夏》的装备打造、《剑侠情缘》

的骑乘系统等等。当然需要承认的是，《征途》在创意方面并非一无是处，最起码它在国内网游中比较早地提出了“智力答题”“自动寻路”这些概念，更为值得一提的是《征途》毫无疑问是网络游戏品牌营销非常成功的一个案例。

早在2005年内测时，《征途》就宣布将永久免费。与收费模式不同，所谓“永久免费”的目的自然不是指不挣钱，也并非挣所有人的钱，而在于“挣有钱人的钱、让没钱的人撑人气”。光有定位还不够，围绕“免费网游”这个看似诱人的旗号，史玉柱采取跨媒体、地毯式的策略极力宣传。虽然当时盛大旗下已有几款网游推行免费策略，但推广《征途》中大张旗鼓的喊出“永久免费”的口号确实从一开始便使得游戏备受瞩目。另外，《征途》的一炮而红也离不开诸如“给玩家发工资”、在游戏中举办各项赛事、极快的资料片更新速度等种种五花八门的营销活动。

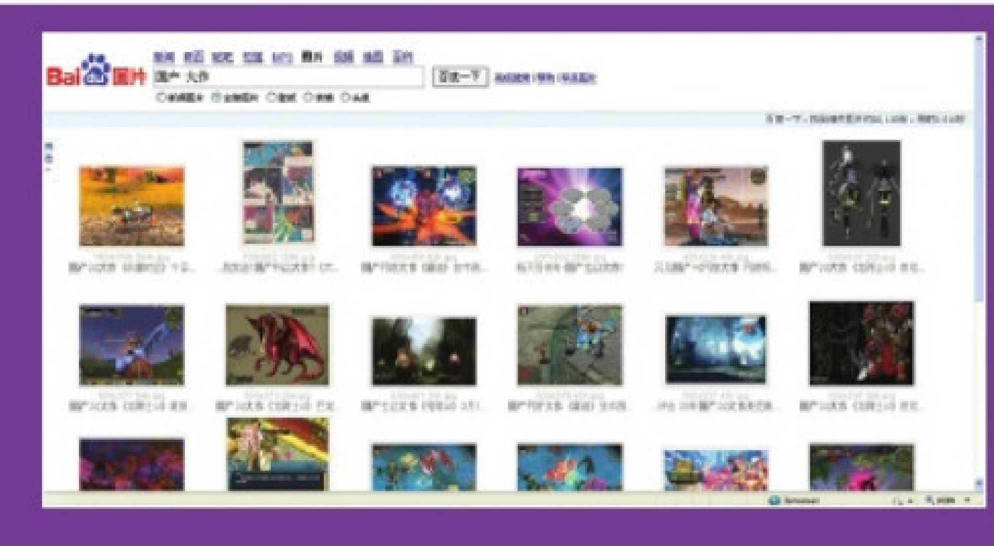
在一切靠效益说话的网游业界，《征途》很快便用自身的成功应对了舆论和玩家对其模仿《传奇》、“魔兽”、《英雄年代》等作品的质疑，甚至《征途》自己也成了后来者的模仿对象。很多网游不光学《征途》的设计思路、收费模式、自动挂机、对各种游戏素材的整合方式，更学《征途》的营销手腕。在《征途》之后，“永久免费”成了国内一大堆网游的必备口号，隔三差五就得吆喝上几嗓子。而且伴随着《征途》不断更新的营销活动，后来者的模仿速度也颇为与时俱进：《征途》宣布现金回购老账号，众多国内网游商——其中不乏知名之辈，纷纷山寨了这一营销举措，速度堪比南方各类山寨小工厂。另外正是在《征途》之后，“XX大作”这一组词方式被各游戏商活学活用，一时间“国产仙侠大作”“战争网游大作”“修真大作”“3D奇幻大作”“国产神话大作”的名号漫天飞舞好不壮观。这些游戏无一例外吹嘘自己是“最新、最强国产大作”，但是究竟有多少是新鲜货，又有多少是陈芝麻烂谷子呢？

不过不论后来者如何竭力仿效《征途》的方方面面，它们都难再取得更高突破。这其中最经典的例子莫过于史玉柱斥亿元巨资打造的《巨人》遭遇滑铁卢。积累了《征途》的成功经验、保留核心团队、引入巨资宣传营销，为什么《巨人》依旧会在游戏市场竞争中落败？史玉柱曾经大谈使得《征途》成功的“精品战略”，但是继《征途》之后，由于当时各家公司开发能力大同小异，所谓的同类“精品”如雨后春笋，市场从“精品稀缺”走到了“精品泛滥”，《巨人》的优势也就无从谈起了。面对这种现实，史玉柱及他的团队曾经对于“精品战略”产生怀疑。但实际上如果换个角度看，正是因为《征途》本身的素质还达不到难以仿效、独树一帜的“精品”层次，才使得模仿者蜂起——只有真的精品，才能直面惨淡的竞争。在急功近利的中国网游市场，《征途》及《巨人》再一次集中证明，只要有前人突破、取得骄人业绩，后来者便会迅速靠拢仿造，将市场空间挤得水泄不通、一锅闷粥，真正的解决方案唯有保证超高质量以领袖群伦。











《征途》和《英雄年代》就已经非常相似（上图左）
智力问答堪称《征途》极其成功的特色系统（上图中）
虽然画面上进步不少，但是《巨人》相比《征途》并未呈现出本质进步（上图右）
宣传自己是“大作”、“神作”的国产网游比比皆是（下图左）
《征途》当初宣布永久免费后，在业内掀起轩然大波（下图右）

满城尽是“半兽人”

在谈论《魔兽世界》对网游带来的同质化影响前，必须首先肯定的是同质化绝不仅仅存在于“魔兽”或者其他暴雪出品的游戏中，如同“魔兽”并不能代替MMORPG一样。但不可否认，“魔兽”这几年来一直扮演着网游界领军者的角色。2005年“魔兽”由第九城市代理运营，依靠划时代的水准迅速攻占了中国网络游戏市场，并带动了欧美网游进驻风潮。如果说《传奇》是中国网游史第一座丰碑，那么“魔兽”便应当是同样光辉的存在。不过硬币总是有两面，《传

奇》所带来的2D网游同质化风潮，“魔兽”在3D乃至2D、网页网游领域中同样有过之而无不及地演绎了一番，玩家与媒体对那些形形色色暴雪效仿者的质疑也毫无疑问是最多的。

在“魔兽”之后推向市场的《征途》，不光从2D传奇类网游中大量汲取了素材，也借鉴了不少“魔兽”的营养。比如与在艾泽拉斯世界一样，在征途的世界中也可以通过升级获得天赋技能点，要是不小心加错了一样可以洗天赋重新来过。更能嚼出点味的是征途的界面设置：小地图位置在右上角、人物头像在左上角、左下动作条上方是聊天框，聊天框的分类包括“聊天及系统公告”和“自定聊天频道”……确实很像是不是？当然还有基本快捷键设置就更是如出一辙，任何一位“魔兽”玩家想必都能很快上手《征途》。


WoW对国产网游的影响绝对毋庸置疑

不过“魔兽”的成功使得它的模仿者远远不止《征途》这一位。与当年的《传奇》不同之处在于，2005年在中国市场推出之时，“魔兽”几乎在各个方面于当时看来都是最为杰出的。想要宏伟的世界背景、个性化的职业定位、完善的任务系统、精妙的画面、悠扬动听的音乐？暴雪满足了一切。在“魔兽”既叫好又卖座的汹汹气势下，国内网游经过短暂沉静，给出的回答是——既然比不过你，就让我来模仿你吧！

要一一列举从不同角度仿效过“魔兽”的国产网游几乎是不可能的，数量之多、借用元素之众几乎难以穷尽。如果仅仅从玩家最直观的游戏体验出发，我们能够发现从“魔兽”2005年在中国面市起，国内大部分MMORPG网游都会遵从这样一些“潜规则”：人物装备差不多都按白绿蓝紫橙区分等级；技能升级差不多都走暴雪天赋树路线；任务差不多都分为组队任务、团队任务，或者寻找任务、护送任务，就连外观也大体一致——接任务前NPC头顶一个大惊叹，任务完成后则一堆问号；副本中的王牌组合把名称换来换去，本质上差不多都是“战法牧”铁三角。顺便一说，副本这个今天早已人尽皆知的概念也是经“魔兽”才普及普罗大众的，仇恨系统也是如此。

这样的借用尚算合理，毕竟久经考验的成功游戏系统自然值得后人借鉴。可是对于一些近乎于小作坊的网游商来说，他们对“魔兽”的态度就不止仿效这么简单，往往完全是“红果果”的那啥那啥了。在这其中，《魔幻盛典》堪称将复刻“魔兽”这一很有前途的工作完成得最敬业的一款网游。先看故事背景，“魔兽”讲的是“在很久很久以前的艾泽拉斯世界”，《魔幻盛典》说的则是“在那遥远的地方，有一个名唤伊斯般那的传说。”恩，好吧，不去管什么故事背景，看看职业划分——战士、骑士、法师、游侠、祭祀、影行者……幸甚！没有牧师术士德鲁伊！进入游戏，哎，我怎么越看画面越眼花，这真的不是调低了分辨率的“山口山”嘛？NPC们怎么瞧怎么是一副暗夜的脸、人类的身子。还有这周围的环境，简直让人梦回四季飘雪的丹莫罗，或者是压抑恶心的虫洞。技能图标差点被看成牧师专用也就罢了，可是总不能因为“魔兽”里幽暗城右上方有个血色修道院，所以这游戏里主城左上方也弄个修道院吧？更可笑的是，《魔幻盛典》先是一开始在官方宣传稿中宣称本游戏乃公司投入巨资与百名国内顶尖研发人员，倾力三年真诚打造、完全原创，而后又主动称“《魔幻盛典》是‘魔兽’最新资料片”“‘魔兽’里有的我们绝对都有，我们有的‘魔兽’却不一定有！”等等。这还没完，最后游戏商居然又自发将《魔幻盛典》评为“年度最雷人游戏”。遍观《魔幻盛典》，真可谓极尽鼓噪之能事。

一开始有些公司拷贝个“魔兽”里的人物造型、技能图标都尚算低调，但时间一长大家开始心无旁骛，自自然然


《魔兽世界》的界面设计很快成为网游界标配



无论名称如何变幻，“战、法、牧”永远是不变的信仰

地在宣传中借“魔兽”抬高自己。相信有不少玩家犹忆当年TBC将开未开之际，有多少网游打着诸如“魔幻世界”“做你做过的事”之类的旗号遍地开花，争抢“魔兽”流失的玩家群体。就连《完美世界》这样如今看来的知名作品，公测初期也曾公然自诩“国产魔兽”。《完美世界》之后，自称“国产魔兽”的还有《天机OL》《赤壁》《魔神争霸》等等一大堆。《风火之旅》更嫌单称“国产魔兽”不够响亮，索性套上“传奇加魔兽”这如此大的一顶帽子。这样看来，金山鼓噪出的“魔兽第一、剑网3第二”的口号，对比之下真是贤良淑静、备显一份令人称道的雄心。


《魔幻盛典》……这里真的不是铁炉堡大门么?


依旧是《魔幻盛典》，不得不说，做的真像……



洋为中用的《风火之旅》



副本概念如今已经深入人心，成为网游绕不过的命题

新的起点or最后的晚餐?

这两三年间网络游戏业界因“网页游戏”的兴起而经受了一定程度的变革。“魔兽”对游戏开发的影响也自然渗透到了这一新兴市场点。考虑到基于浏览器技术的网页游戏无法承担3D乃至2D网游相对强大的音画功能，网页游戏同质化主要体现在故事情节、人物形象、技能名称这些容易表现的游戏元素上，或者是相对低限度的打打宣传上的擦边球，例如“网页游戏中的‘魔兽’——《热血2》”。

国内游戏商在榨取暴雪出品剩余价值方面做得很漂亮，短短时间内“魔兽”类Web网游已经成为网页游戏中一个响当当的独立分支，要想举几个例子完全是信手拈来：《迅雷英雄》借用了竞技场系统与荣誉系统，《全面战争》中找得到Q版魔兽各种族以及最为人熟知的几大副本，Aurora Blade复刻了“魔兽”的狗头人、食人魔、盗贼等人物造型，地图里遍布“月光森林”“回音戈壁”“塞纳”这样的名字。由于网页游戏方面监管限制比起其他网游更若有若无，不少网页游戏在介绍自己时更是丝毫不加掩饰的扯上与“魔兽”的关系。低调些的不过夸夸自己足以和“魔兽”相媲美（比如Estiah、《龙城领主》），诸如《魔兽战争》《兽魔

《热血2》！网页游戏中的《魔兽世界》

来源：eTwan　作者：eTwan颜　发布日期：2009-08-25

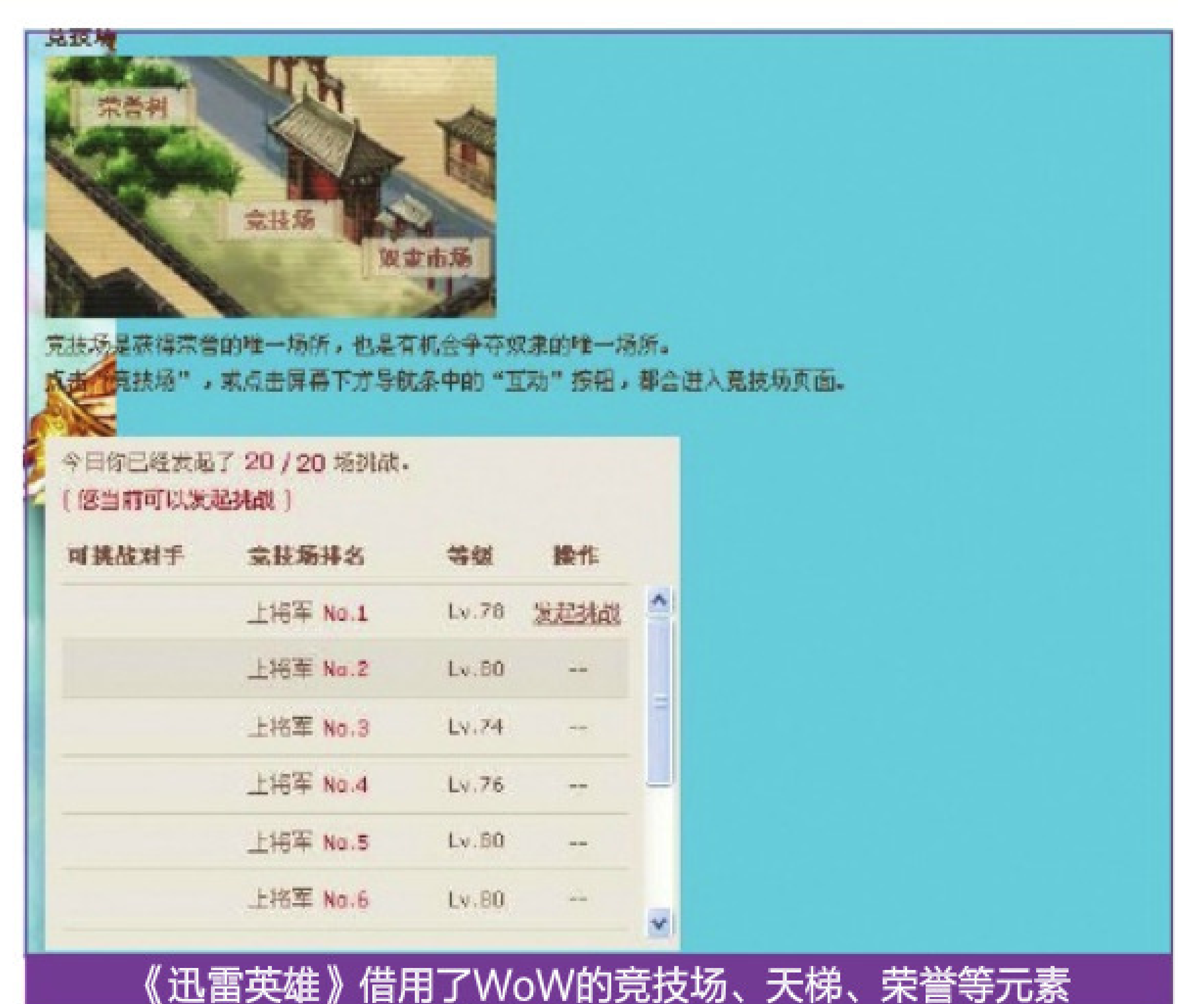
作为网页游戏业中的领航者，game2平台的一举一动始终受到业内外人士的高度关注。在先后成功的推出《江湖行》、哥们《天书奇谈》后，game2平台近期新出消息更是惊爆人们的眼球—“1270万天价独家代理《热血2》”

《热血2》25号即将对外进行不删档内测的消息，一经放出便引来了无数玩家与媒体的关注。对于《热血2》的形容，曾经参与内部压力测试的玩家这样说：“这是一款最为平衡的网页游戏，这是网页游戏中的《魔兽世界》。”

作为目前市面上最火的网络游戏，《魔兽世界》之所以吸引人，可以培养出大批忠实的玩众在于它本身对于充值用户与非充值用户的平衡性。在《魔兽世界》中RMB玩家可以获得一些优势，但非RMB玩家可以通过后天的努力和娴熟的操作等缩小之间的差距，而非RMB玩家打败RMB玩家的例子更是不胜枚举。作为网页游戏中的《魔兽世界》，《热血2》也是如此。《热血2》玩家可以通过对内政、对民生的发展和对于战场节奏的把握而与RMB玩家抗衡，更加强调的是对于计策谋略的精研和使用，对于天下局势大观的掌握和操控，对于战场的临危不乱和应变能力。真正做到了游戏免费。

打下成功游戏的擦边球，倒也没有多么令人不爽

世界》《魔兽》这样高调些的便利用汉字的博大精深做一些互通有无的“勾当”，一眼看去好似“魔兽”一别多年的失足亲戚。进入这些网页游戏的官网，只看看网站设计和游戏Logo便可知它们源出何处。国产魔兽类网页游戏的佼佼者笔者认为首推《Web魔兽》：暴雪出品的死亡之翼原画一丝不差地重现该游戏官网，使得《Web魔兽》超越国服“魔兽”率先进入大灾变时代。相比其他一些仅仅借用魔兽元素的游戏，《Web魔兽》的方方面面都完全拷贝自“魔兽”，也难怪游戏商敢于公然叫嚷自己便是“魔兽私服”，是“另一个《魔兽世界》”。



《迅雷英雄》借用了WoW的竞技场、天梯、荣誉等元素

不过，应该说在网页游戏整体上呈现同质化状态的大环境下，上文所述这些暴雪亲戚实在只不过是同质化游戏大军中小小的一支而已。2008年、2009年、2010年三年网页游戏实际销售收入分别达到4.8亿、12亿、41.9亿，但是造就这样高增长数字的原因是单纯模仿与数量叠加，而非精品丛生。无论是战争策略类、宠物养成类还是角色扮演类，网页游戏都在经历着高度的仿制。《热血三国》刚刚推出时，简单耐玩、娱乐性与挑战性兼具的特点使其一度占据了不少玩家的屏幕时间。但时间一长，三国类网页游戏早已洪水泛滥，随便搜搜就有《三国战》《三国风云》《雄霸三国》《三国明珠》《幻想三国》《最三国》等30多种，看一遍名字就头皮发麻。如果挑几款三国网页游戏玩玩，很快便会感觉基本玩法与《热血三国》并无太多差异，无非是找个城池树立大旗，而后拼命增加人口、军力、资源，膨胀到一定程度后便去收割对手，这么多三国类游戏间所谓的差异不过是战旗游戏细节方面的略微增删。曾有评论称“《热血三国》在三国类网页游戏中前无古人，但是否后无来者就很难说了”。可事实上根本不是“后无来者”，而彻彻底底地“全是后来者”！

凝望着“十字路口”的兽人、血精灵与不知名种族三人众

目前业界普遍观点认为，尽管网页游戏正经历爆发性增长，就算推广至整个网络游戏市场，近年来所获营收也保持



《Web魔兽》——WoW亲儿子



同质化问题会使网页游戏成为网游产业最后的晚餐吗？



这般抄袭WOW的网页游戏，本文所举之例完全可称沧海一粟



三国类网页游戏也是同质化网游的重灾区

着不断攀升的姿态，但同质化的顽疾早已深入国内网游市场肌体，成为阻碍网络游戏产业进一步升级扩容的头等大敌。越来越多的网游玩家开始表达出对“快餐网游”的疲倦甚至厌恶，越来越多缺乏雄厚资本支持的中小网游商在市场整体营收一片向上的局面中反而感到难以为继。网络游戏市场有无可能从所谓的创意产业退化为“山寨产业”？网页游戏究竟究竟是产业新兴增长点，还是“最后的晚餐？”在病入膏肓前，我们务必问诊同质化这一网游界难题。

“千人一面”缘由何在

一方面，同质化的概念与抄袭直接相连，可能意味着投机取巧、摘现成桃子；但是从另一方面来说，同质化也关乎游戏开放经验的传承与发扬。社交系统也好，游戏界面也好，快捷键设置也好，这些五花八门的游戏系统说到底还是为人所用的工具，既然是工具就理应具备便捷性。如果A已经提出新颖的游戏思路或者研发出极大提升游戏性的快捷之门，总不能要求B继续抱残守缺、死死纠缠在僵化的老套路上。这就好比我们不能勉强人类在电脑发明后非要继续使用算盘一样顺理成章。如今我们一谈网络游戏开发就言必称暴雪，事实上如今网游中流行的天赋、坐骑等种种概念也并非暴雪首创。

例如“副本”这一MMORPG标准配置，足以追溯到《龙与地下城》中关于“地下城”的设定。而在“魔兽”面市前推出的网络游戏《无尽的任务》，更早明确提出了“副本”概念。毫无疑问在暴雪看来，“副本”的出现很好地解决了多人网络游戏中一个重要的问题：“以前只有别人打完了Boss，你才有机会打，这种漫长的等待相当痛苦。而现在如果太拥挤的话，你就可以进入副本里玩了，这样所有人都可以同时参与同一个场景。”——暴雪副总裁Sams接受采访时说。于是经过暴雪的进一步推广，副本才成为了今天网络游戏中的经典元素。

除了副本之外，作为西方文化背景下奇幻游戏的鼻祖，《战锤》及《龙与地下城》的游戏背景设定对日后的游戏开发影响深远，暴雪也不能免俗地从这两款游戏中提取了基本的世界观设定与阵营设置的灵感。

其实作为个体行为的同质化并无损游戏业界，类似暴雪这样的案例还反过来证明同质化能帮助一代代游戏开发者积累有益经验与成熟游戏系统，为下一代游戏的成功打下良好的基础。国内目前几家网络游戏巨头，也在向《传奇》《魔兽世界》学习的过程中，糅合自身所处的文化特色，进一步创造出了例如修仙、炼丹这样新鲜的中国游戏概念。但是如果模仿扩散到了整个业界，使得整体研发氛围充满了“拿来主义”的味道，甚至大多数游戏商只进行低创新乃至零创新的复刻与抄袭，那么对于游戏开发知识产权的尊重将沦为空话，少数创新者的火花泯灭在灰色的“千人一面”中，整个网络游戏产业的活力也便消失了。目前无论大小公司一律缺乏精品、缺乏研发能力的中国网游产业，正确确实实地面临





《龙与地下城》对后世各类游戏影响颇多，暴雪也不能例外（上图左）

首款引入副本概念的网游——无尽的任务（上图右）





新近面市的《仙剑神曲》，仍旧在使用历经多年的游戏引擎（下图左）

暴雪总裁Shane Dabiri并不认为同质化竞争无法为市场带来足够的积极成分（下图右）

这样的危险。

造成国内网游产业同质化大行其道局面的原因，常被总结诟病为“创新不足、技术落后”，但事实远远没有这么简单，这其中首当其冲的原因在于游戏商中普遍存在的趋利性。网络游戏自10年前开始在国内形成产业化以来，自始至终都保持着稳定、高速的增长率。2010年国内网络游戏总平均在线人数741.5万人，活跃付费用户合计约为1500万人，平均每月消费为160元，市场总额达到300亿元。考虑到中国互联网信息中心公布的数据称国内网民规模已突破4亿，中国网游市场无疑仍旧大有潜力可挖，不断扩大的玩家群体正呼唤着更多网络游戏商的进入。

在如此庞大的市场与预期中滚滚利润的双重刺激下，业已成功的优秀网络游戏及其游戏系统势必形成模仿效应。所谓“前人栽树，后人乘凉”，选择走已被市场证明过优越性的道路总是会被认为正确的。每一个我们耳闻目睹、为之倾倒过的成功网游，背后总有不计其数的仿效者随之起舞，哪怕不指望后来居上，也要紧紧跟上市场大佬分一杯羹。有些特定题材虽然尚未出现领军游戏，但是在例如电影、网络小说等媒介中已有大作面市，于是改编者也趁势而起。如我们所见，《劲舞团》后有《热舞派对》《唯舞独尊》《QQ炫舞》《超级舞者》，《跑跑卡丁车》后有《QQ飞车》《疯狂卡丁车》《光线飞车》，《诛仙》《鬼吹灯》《佣兵天下》《投名状》等小说电影后也有同名、同世界观网游一拥而上。

可伴随着市场空间渐趋臃肿市场竞争格局正愈发激烈。从运营规模与影响力看，盛大、网易、腾讯三家巨头牢牢占据了领先集团的位置，完美时空、久游、金山等公司构成了紧随其后的第二集团，最后还有中小游戏商为主、市场份额较小的第三集团。诺达咨询所提供的网游市场调研报告认为，这几大集团内部各游戏商之间所占市场份额差距正在不断缩水中，盛大、网易、腾讯三家相互间市场份额差距不到6%，第二集团内部差距更是不到2%，而且这种趋势还在不断加剧中。毫无疑问，激烈的市场竞争不仅给众多中小游戏商带来切实的生存压力，也会令行业巨头们备感焦虑。

这种局面所带来的直接后果便是在缺乏足够人力资金支持、缺乏长期开发的雄心壮志的情况下，网络游戏开发周期大大压缩、网游原创精神被势不可挡地压抑着。游戏商们更加倾向于涉足尽量成熟的题材，因为至少从短期看走成熟题材、成功范例的道路具备若干优势：一是上手快。如果从原点起步开发，组织人力财力、规划游戏大纲、设定故事人物、编写引擎、编排音乐动画、安排宣传上市这一套流程走下来起码需要1年左右的开发期，这是许多游戏商望而却步的原因。直接仿效成熟作品可以很快进入实战运营，从而回避了产品开发期痛苦而漫长的折磨；二是见效快。游戏商甚至不需要对游戏运营、玩家特征有很深入的了解，只需要遵从已有模式，一款游戏面市后很快就能见到效益，收回投资是完全可期的；三是门槛低。公司不必花很多力气在技术开发、市场培育、游戏设定上，可以把主要精力放入销售渠道建设和运营服务环节。在这样短视唯利却又竞争激烈的市场氛围中，购买业已成熟的游戏引擎，选择被市场证明过的套路，抱着打一枪换一个地方这样想法的网络游戏商绝对不算少数。而这一点，又在网页游戏市场最为集中。因为网页游戏本来就有开发周期短、门槛低的特点。市场上有任何一款游戏做到了推陈出新、出奇制胜，其他游戏商完全可以迅速跟上调整自身研发目标，从而大量复制同类游戏直至抹消掉游戏间所有的差异。

不光是中小游戏商，即便是腾讯、网易这些巨头，在越发不容乐观的市场预期下，也很难保持足够的耐心。就这几年腾讯的开发经验看，开发一款相对成功的网游后，其引擎基本会得到保留并多次复刻制造继任者。一款游戏引擎是个非常复杂的综合系统，提供运行游戏方方面面的内容，例如图形、声音、输入或者网络。引擎相当于游戏的框架，是开发游戏的核心内容。有了框架后，游戏关卡设计师、建模师、动画师只需要往里面填充内容就可以了。因此在网络游戏开发过程中，引擎的制作往往会占用非常多的时间，LithTech引擎开发便整整使用了5年时间，而这款LithTech引擎直到今年还被新上市的3D网游《仙剑神曲OL》采用。现在越来越多的游戏商倾向于购买第三方现成引擎制作自己的游戏，一个庞大的引擎授权市场已经形成，于是我们看到越来越多的网游长着如此相似的脸。有时这并不意味游戏商之间刻意拷贝，而实在是因为他们500年前本是一家人。


国产网游界需要有人敢于不走寻常路

过多重复题材、套用引擎的直接后果是对玩家调查、市场分析的忽视。本身作为文化创意产业的网络游戏和其他文化产品一样具有进化性或者说多变性，推陈出新是网络游戏赖以生存的根本活力。而现状却是过分关注现金流回笼这样的

短期行为，对市场变化的预期与准备都不足。但从玩家需求层次角度上看，对同一类游戏需求得到满足后，在好奇心、新鲜感驱动下势必要追求更高层次的游戏需求。如今国内网络游戏彼此间差异越来越小，给不少玩家的印象甚至不过就是简单的“砍怪、升级、跳舞、打牌”。题材内容大同小异的游戏数量既然已经泛滥，玩家对于特定游戏的附着度便会大幅下降、而流动性随之高升。因为同一类型的游戏实在有太多的替代者，面对这样那样“耸动”的宣传口号，谁又能说得出来它们之间到底有什么本质不同呢？更为糟糕之处在于，被同质化弥漫的市场竞争，已不再着眼于彼此的特色或技术优劣，而陷入了枯燥的价格竞争、虚假宣传的泥潭。

暴雪高管Shane Dabiri直言不讳地说：“如果你是一个网络游戏开发商，你必然也想开发出一款获得巨大成功的网络游戏，但很遗憾，做一个‘魔兽’的克隆体是无法达到这一期望的。已经有很多人证明过了，照抄‘魔兽’并不是什么正确的做法。‘魔兽’的成功造成了一种错觉，让人觉得只要一切照着那样做就会赢得很多玩家，但实际上并非如此。对于‘魔兽’的玩家来说，如果他们不玩魔兽世界，他们会想要一些不一样的体验；而对于非‘魔兽’的玩家来说，如果他们不选择‘魔兽’，他们也不会选择一个一模一样的游戏，哪怕两者再相像。”

五颜六色的个性，这就是我们所需要的，而不是沉闷的水泥灰。

呼唤市场巨头

目前看来，国内网络游戏总市场规模虽然不断扩大，但是大家往往会忽视另外一个数据——市场年增长率正逐年走低，这是给市场中所有人敲响的一记警钟。网游商们不仅要接受市场内部趋于高压的挑战，更要准备面对微博、SNS网站等新鲜事物的冲击。尽管已经经历过井喷式的发展、形成相对完整的产业链，并在世界范围内被公认为最具潜力的市场之一，但是国内网游产业要想形成良好的发展氛围，就务必需要建立自己的核心竞争力。



光环成就之下，业界亟需对同质化问题加以深思

一般认为网络游戏运营商乃至整个业界的核心竞争力不外乎这么几点：管理水平、营销水平、运营游戏的数量及延伸产品、企业文化，以及更重于这些之上的技术水平。技术水平包括研发能力、创新能力、产品线分布等因素。对于任何一个现代企业来说，技术都是企业核心竞争力重中之重，技术水平直接关系着企业的生死存亡，也主导着企业的品牌。要想破除同质化的篱笆，首要自然是提升技术水平、树立创新文化，但是目前的市场竞争现状似乎不足于给大多数游戏商提供充裕的空间进行技术水平提升。

例如在网页游戏这个领域上，核心竞争力纠结如何表达？一般来看，一款网页游戏的生命力可能短至只有几个月，大部分撑不到一年。这区区几个月的时间在游戏商看来，真的值得投入大力气、大手笔去制造所谓精品吗？国内一个中等规模的网络游戏公司一般雇员在20人到30人左右，如果再考虑到管理人员与营销人员的存在的话，这样规模的网络游戏公司很难具备比较高的研发水平。尤其眼下网页游戏回笼资金快的特点使其成为了越来越多中小企业的重点发展方向，投资者不会高风亮节到以行业整体眼光来审核自己的作品，因为生存的问题尚且迫在眉睫。

我们都知道同质化对市场发展造成的破坏，而且这早已是整个行业内部的共识，可是这也看似是无法改变的现实。中小游戏商为求生存以山寨速度大量制造出千篇一律的游戏淹没了市场，业界领先者们也似乎尚在竞争的初级阶段中。如今人们讨论网游市场任何问题都是言必称暴雪，对于同质化问题也同样如此，大谈暴雪建立优质企业文化、注重创新研发、积淀数年一鸣惊人的老掉牙故事。的确毫不夸张地说，暴雪的成就为全球网游商提供了光彩照人的蓝本，但是不容回避的事实是，暴雪在打造出“魔兽”前，已是经历十余年发展、旗下坐拥“星际”“魔兽”“暗黑”三大经典系列产品、在欧美激烈市场竞争中脱颖而出的世界知名游戏商了。指望国内基本还处于无序竞争状态的中小游戏商们如同暴雪一般十年磨一剑毫无疑问是不可能的。

因此笔者认为，在呼吁树立创新意识、提高技术水平之前，在国内网络游戏产业在世界范围内尚处落后地位的残酷现实与急需发展的紧迫性相互交织之下，要解决同质化问题首先需要进行产业格局整合，而完成产业整合这一重任的担子，又必须交在已于国内取得领先地位的巨头网游商的肩上。不同规模、不同愿景的游戏商应当根据自身实力，将研发游戏目标主动进行调整，从而在不同的市场层次中形成不同的竞争格局。有评论认为国内网游产业正处在垄断竞争的门口，那么现在国内市场任务便是需要迈进这个门槛。业界将依靠巨头游戏商之间的竞争来维持较高水平网络游戏源源不断的出现、有效提升行业技术水准。同时，也需要巨头游戏商在开放市场中以兼并、收购、建立旗下工作室等不同方式，吸收无序弥散的中小力量，从而集中研发力量、吸纳新鲜血液，这样一来经过重组的中小游戏商也能获得稳定的研发环境。

外部市场给我们提供了巨头型产业格局极其有益的经验，经过多年发展后，国外游戏市场早已进入大型跨国公司主导的垄断竞争阶段，以日本世嘉公司为例，全公司拥有1000余名员工，同时拥有11个半独立的游戏开发工作室，是世界上最大的游戏软件开发商之一；美国艺电则在收购大量工作室后成为现今全球最大的互动娱乐软件开发商，年收入超过30亿美元。必须特别说明之处在于，国外游戏巨头们虽然吸收了大量中小游戏商品牌，但是从结果看并不妨碍优秀的新鲜大作挨个问世，更没有阻碍市场在巨头竞争的格局中稳步扩大。

从目前国内的政府行为来看，管理者若干年前便已认识到网络游戏产业所蕴藏的巨大经济利益与发展契机，一部分职能部门领导人明确指出失控的同质化对于产业发展的危害，并加紧出台更多的文件纲要、发展计划，尤为加强对于腾讯、盛大等游戏商的政策扶持力度。毋庸置疑，政府对目前国内一流游戏商们在未来市场发展中所扮演的角色寄予了颇多期待。这是国内网络游戏产业消除同质化弊病、进行产业格局整合的最大利好。

结语

在尚处发展初级阶段的国内网络游戏市场中，同质化弥漫的现象很大程度上破坏了市场健康的发展态势，以及创新意识乃至知识版权意识的建立。对此，我们痛之切、责之深。毫无疑问，同质化竞争已经是市场进一步发展的主要瓶颈之一，但是我们需要认清现实，即一个完全摆脱同质化影响的网络游戏界不过是乌托邦，因为同质化竞争是网络游戏产业自身特性在市场经济发展中不可回避的趋势。

但是同质化并不完全等于抄袭或者千篇一律，任何一家公司都需要通过对成功者的仿效与承继来获得发展的新鲜动力。对于市场上其余的中小网游商来说，虽然不排除作为个例的精品游戏出现的可能，但是同质化发展依然会是中小网游商主要的发展模式。我们有足够理由相信，在可预计的将来，这种发展模式尤其会在网页游戏这样的市场点中表现得越发明显。同质化并非一定会对市场带来洪水猛兽般的破坏，我们需要做的是将其纳入能真正确保产业稳步发展的市场框架之中。

应当说，整合已颇具规模的产业力量、带领市场摆脱低层次的无序竞争、成为市场名副其实的主导力量，是摆在腾讯、网易、盛大这样的游戏商面前义不容辞的责任。

让我们期待中国网络游戏产业的未来"年年岁岁花相似，岁岁年年人不同。"


面对问题，业界大佬们正在思考怎样的战略?



抬头45度仰望暴雪之路，不如脚踏实地


仅靠美女是支撑不起网游产业的

大众软件游戏测试平台

本期评测游戏



劲唱团（http://jct.9igame.com/）



游戏类型	音乐舞蹈
目前状态	公测
制作公司	魔笛信息
运营公司	艺为网络
版本号	1.1.32.17368
推荐度	比较推荐



一款颇为有趣的网游，以唱歌为主，系统上有点像跳舞类网游，对节奏的把握仍然是得高分的关键，游戏支持“唱”和“哼”两种模式，同时也分别对应带歌词和纯音乐的歌曲，另外像我这种五音不全不好意思在大庭广众之下露怯的人来说，哼哼也是不错的选择。不过经过实践，哼的难度并不比唱低，尤其是像《超级玛丽》这种音乐。不过不知道是不是游戏Bug还是我自己的设置问题，欣赏模式下可以听到音乐，但是唱的时却听不到音乐。除了游戏模式比较新颖以外，整个系统的构架还是基于传统的音乐舞蹈类游戏设置，大厅、家族、时装等等，该有的功能基本都有。

大话仙剑（http://www.xianjian8.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	逸海情天
运营公司	阿比酷
版本号	1.04
推荐度	一般推荐





2D回合制仙侠类网游，游戏从画面、角色和NPC外形设定、音乐、音效、系统功能等，和上期介绍的《新石头记OL》完全一模一样，只有界面、一些NPC的名字、任务的处理上稍有变化。当然，这话反过来说也一样——《新石头记OL》和《大话仙剑》一模一样。本人无意去探究这两个游戏到底玩的是哪出，总之，这俩网游95%都一样就是了——截图左为《大话仙剑》，右为《新石头记OL》。具体玩家想玩哪个，看心情吧，也许玩家对“仙剑”比对“红楼梦”更感冒一些。

邪风曲（http://www.xiefengqu.com/）

游戏类型	回合制
目前状态	封测
制作公司	欢娱互动
运营公司	欢娱互动
版本号	1.48
推荐度	浪费时间



根据起点同名小说改编的2.1D回合制仙侠类网游，游戏画面并不是太理想，2D背景只能算中等质量，而角色、NPC的形象看起来就不是那么美妙了，游戏分辨率固定为800×600和1024×768两种，界面比较拥挤。角色移动时的姿势怪异，动作也比较僵硬，进入战斗后，NPC的形象颇有几分以前山寨网游中“拿来主义”的感觉，有点粗糙，技能效果亦不算出众，比较简单生硬。游戏整体来看少了几分灵气，显得很呆板，山寨味道浓厚，游戏本身也没有什么有特色的地方，官方号称“回合网游革新巨制”，系统表现上看不出哪里革新了，画面和音乐表现上也看不出哪里巨制了，整体综合看离游戏“成为回合制尖端游戏”的期望差得实在太远。

精灵传说（http://jl.163.com/）




游戏类型	回合制
目前状态	内测
制作公司	网易游戏
运营公司	网易游戏
版本号	3.0.635
推荐度	比较推荐

准3D奇幻类Q版回合制网游，角色形象都比较可爱，画风清新亮丽，操作也比较舒服。游戏的任务设置还不错，而战斗方式和其他回合制网游不太一样，本作玩家的角色是不能出战的，只能让宠物出战，而根据官方介绍：“玩家可以一人同时拥有3职业并可随时切换……每次可以出战3只宠物，让玩家得以在战斗中一人分饰3角，大大提高了战斗的策略性与刺激性。”推测每个职业都可以对应一个宠物，这也就是网易所称的“一个崭新不一样的回合制天地即将到来！”但就是不知道玩家是否接受这种战斗操作方式。

梦幻聊斋（http://lz.70yx.com/index.shtml）





游戏类型	回合制
目前状态	内测
制作公司	麒麟游戏
运营公司	麒麟游戏
版本号	0.0.4283
推荐度	一般推荐

准3D仙侠类Q版回合制网游，游戏以《聊斋志异》中的某些故事人物为玩家角色，比如宁采臣、聂小倩，也有古代神话的故事人物，比如嫦娥之类，角色形象都很可爱，画面清新明亮，角色移动动作协调，战斗时技能效果还算华丽，战斗方式就比较传统了，并无创新之处。游戏NPC的配音感觉非常业余，估计也没有经过后期加工，声音硬巴巴的毫无感情。搞不懂游戏既然能请得13位女明星同时做代言，干嘛不把配音弄得好一点，要不干脆就别配音。游戏分辨率固定800×600和1024×768两种，但聊天界面外挂，所以整体界面看上去还好。游戏除了画面风格比较吸引人以外，系统上并没有什么特别的特色。

全民足球（http://zq.upaidui.com/games/fcs/main）




游戏类型	体育竞技
目前状态	公测
制作公司	育碧软件
运营公司	碧汉网络
版本号	1.5.4.0513
推荐度	一般推荐

以足球这项体育运动为背景的3D网游，比赛模式非常像3人足球，但是带守门员，显得比较特别。操控性来说稍显迟滞，感觉不是那么得心应手，而带球加速的区别也不是那么明显，也可能是新手的各项属性素质低下造成的这一现象吧……NPC的AI较低，经常把球带出边界，如果你是和NPC踢着玩，那么真的会把你气死……此外，在进行比赛的时候貌似无法暂停，也没法交给电脑托管（也许有，但至少我是没找到），如果玩家遇到什么突发情况可能会显得比较麻烦。游戏比较怪异的设定是窗口分辨率最高只有1024×768，再想高只能是设成全屏，但全屏的分辨率选择余地较小不说，最高也就是1280×960，这种设置在桌面分辨率1440×900（19寸宽屏）较为流行的如今显得如此格格不入。P



■江苏 王念忠

为什么要玩这款游戏

素有“显卡危机”之称的《孤岛危机》系列绝非沽名钓誉，《孤岛危机2》作为1代的正统续作，尽管为了照顾家用机平台，目前只有DX9版本，但只要你拥有一块不算十分差劲的显卡，依然能享受到一场视觉盛宴。故事发生在1代结束3年之后的2023年，舞台搬到了纽约，一改前作清新的自然景观，到处都是鳞次栉比的摩天大楼，被异形袭击之后，一片残破。通关4遍之后，笔者发现游戏性还是不错的，潜行、暗杀、狙击、近距离拼杀，根据不同的纳米生化装的升级方案，以及不同的武器配备，可以有截然不同的多种玩法。剧情也很充实，偏执的CELL指挥官洛克哈特，深藏不露的CIA女情报员塔拉，狂妄自大企图独自拯救地球的哈格瑞夫，细细品味，人物塑造得也是有血有肉。然而，在激烈的战斗中，玩家总是无暇仔细阅读字幕，因此很多玩家表示，通关后对于剧情仍然一头雾水。这也正是我们制作这篇以剧情为主的攻略的初衷。

游戏中的可收集元素也有很多，纽约纪念品、狗牌、车辆钥匙可以分别解锁场景、人物、车辆的原画，电子邮件可以帮助你进一步理解剧情。

极 总评 9.0 大众软件游戏分级 POPSOFT 推荐级

制作	Crytek Studios
发行	Electronic Arts
类型	第一人称射击
语种	中文、英文
游戏性 Gameplay	8.5
上手精通 Difficulty	9.0
画面 Graphics	9.5
音效 Sound	9.5
创新 Creativity	8.5
剧情 Story	9.0

CRYSIS 2 第一关 鲁莽行事（In the Deep End）

地点：纽约，哈德逊河

时间：2023年8月23日上午5点13分

可收集物品：无

据新闻报道，美国纽约的曼哈顿区陷入混乱，原因暂未向外界透露。有小道消息称，似乎是异形入侵并引发了生化危机。根据美国国防部签署的协定，曼哈顿区的军事管制权暂时由CELL接管。CELL全称CryNet Enforcement & Local Logistics，是CryNet生物科技公司的私人军事机构。CryNet的母公司哈格瑞夫-罗许（Hargreave-Rasch）也没有对此次混乱事件发表任何声明。

美国海军陆战队（USMC）武力侦察队，乘坐USS鹦鹉螺号核潜艇前往纽约。潜艇缓缓驶入哈德逊河，水面下一片死寂，没有发现任何异常。陆战队员阿卡特兹（Alcatraz，代号，非真名）从一大早就一直沉默着，队友奇诺（Chino）觉得他有点异常，阿卡特兹向队友们点了点头（移动鼠标），示意自己状态良好。武力侦察队这次执行的任务目标是救出前CryNet公司雇员内森·古德（Nathan Gould）博士，这位博士可能知道对抗异形的关键信息。然而，就当陆战队员们整装待发之际，船舱猛烈震动，警报声大作。Ceph（异形的名称）严重损坏了核潜艇，舰长只得下令弃舰。阿卡特兹帮忙打开了舱口（F键），跟在队友后面向河面游去。就当阿卡特兹快要憋得意识模糊的时候，终于钻出了水面，猛喘几口粗气。



向队友点头示意状态良好

“快看！”少数幸存的队友惊呼道，“自由女神遭到了猛烈攻击！”放眼望去，自由女神像浓烟滚滚、残缺不全，河面上全是陆战队员的尸体。还没来得及多喘几口气，一架异形武装飞艇对着水面的幸存者一通扫射，阿卡特兹赶紧下潜，但仍然多处中弹，鲜血染红了河水。

此时，穿着纳米生化装v2.0的普费（代号Prophet，真名Lawrence Barnes，前作中调查灵山事件的暴龙小队队长，本作中将Prophet意译为“先知”）霸气地端起一挺重机枪，将异形武装飞艇赶走，救起了阿卡特兹。当先知看到阿卡特兹胸前的狗牌，得知他的名字也是个代号的时候，不禁感叹造化弄人，“任务落到你身上了，孩子。”

CRYSIS 2 第二关 二次机会（Second Chance）

地点：纽约，炮台公园，码头A

时间：8月23日上午6点37分

可收集物品：纽约纪念品×1、狗牌×1、电子邮件×1

先知由于自身严重感染异形的“曼哈顿病毒”，已病入膏肓，走投无路之下，脱下纳米生化装v2.0，给阿卡特兹穿上，拯救了他的性命。同时，为了断开与纳米生化装的意识连接，先知脱下纳米生化装之后随即开枪自杀。原来，纳米服具有半生物半机械的特性，在大幅增强穿着者各项能力的同时，也融入了人体，成为皮肤、内脏、骨骼、神经的一部分。

在纳米服的修复作用下，阿卡特兹从昏迷中醒了过来，从纳米服残留的记忆中，他得知了先知的死讯。捡起尸体旁的狗牌（1）。古德博士仍然以为纳米战斗服里的人是先知，他通过无线电与阿卡特兹取得联系，引导他动身前往自己的藏身处，并按预期把自己带出这座城市。在这一切发生之前，先知一直被CELL的指挥官多米尼克·洛克哈特（Dominic Lockhart）下令杀无赦，因为先知感染了“曼哈顿病毒”，具有生化威胁性。而实际上，追杀先知的真正原因是，CryNet的高层希望得到先知身上改进过后的纳米生化装v2.0（1代中先知深入了灵山的异形基地，改进了纳米生化装，实际上生化装就是人类模仿异形科技的产物）。而且，传闻洛克哈特的侄女在生化装的研究事故中被炸死，因此他一直要求CryNet董事会冻结研究计划，他也巴不得先知早点死掉。



摩天大楼间穿梭着异形的飞行炮艇

推开门来到炮台公园，阿卡特兹打开战术面甲（B键），看到两名CELL武装人员将其余幸存的海军陆战队队员全部射杀。CELL武装人员同样误认为生化装里的人是先知，毫不犹豫地向阿卡特兹射击。干掉这两名士兵，然后进入潜行状态（E键），从背后靠近并暗杀掉3名圆坛中的CELL士兵（V键），捡起圆坛中央桌子上的电子邮件（1）。潜行穿过CELL的营区（建议开启面甲，采取战术1：潜行的路线，只需击杀两名敌人），穿过消毒门，企图控制计算机打开隔离安全门未遂之后，用手掰开安全门，来到大街上。四周高楼林立，原本一片繁华的街景，在遭到异形袭击后变得残破萧条，天空不时驶过几架异形飞行炮艇。大街尽头左拐，在一家绿色招牌的药店（THE DRUGSTORE）的柜台上拿到纽约纪念品（1）。进入小巷，遇到3名CELL士兵，不料发现自己身处油桶旁，情急中开启装甲模式（Q键），抵御爆炸产生的巨大伤害。然后潜入下水道（战术2），尽量减少交火，按照古德博士的提示，一路奔入地铁。地铁中，近距离观察了一些受病毒感染的居民——肉体融化，内脏外露，活生生的僵尸。不料地铁深处已经变成异形小虫的巢穴，阿卡特兹只好返回地面。

第三关 突然袭击（Sudden Impact）

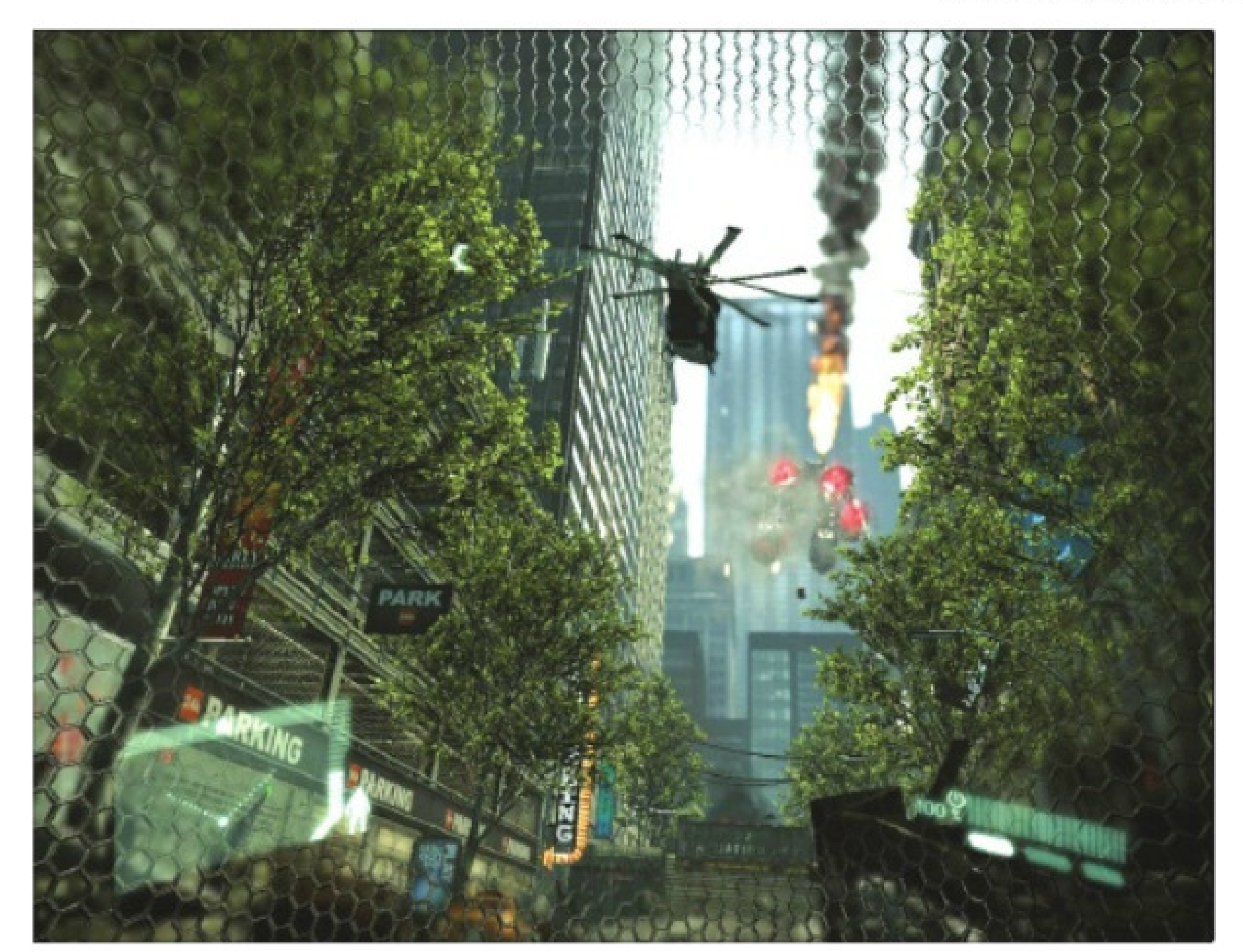
地点：纽约金融区，威廉街

时间：8月23日上午8点14分

可收集物品：纽约纪念品×1、狗牌×1、车辆钥匙×1

在继续赶往古德博士藏身实验室的路上，阿卡特兹目睹了几架CELL武装直升机击落了一架Ceph异形的运兵飞行器，飞行器在不远处坠落。通过远程连线看到此景的古德博士兴奋地惊呼起来，他立即要求阿卡特兹暂时不忙着和他会面，先改道前往坠落地点采集异形的组织样本，因为纳米生化装的提升依靠的就是异形的科技，这是个千载难逢的好机会。

穿过一幢停车楼，阿卡特兹在楼梯口捡起一把带消音器的SCARAB突击步枪。按X键可以自由定制枪械的附件，前提是已经获取过拥有此附件的枪械，比如此时获得了带有消音器的SCARAB，以后就可以在任意一把SCARAB上自由安装消音器了。当枪械安装了消音器，在潜行状态下开枪也不会显形，但会消耗额外能量（潜行+暗杀是最高难度下的首推战术）。暂时不忙跳出窗口，沿楼梯继续向上爬，在一具尸体旁找到车辆钥匙（1）。接着跳到大街上与大批CELL武装人员展开交火，或者也可以躲到下水道里，神不知鬼不觉地向坠落点慢慢逼近。



CELL的直升机击落了异形飞行炮艇

来到坠落点，先不忙调查飞行器残骸，进入旁边一座小停车楼，在最底层的收银小棚里找到纽约纪念品（2），小棚的门上锁了，挥拳（V键）将锁破坏。然后跳入飞行器坠落所砸出来的大坑中，隔着窗户看到地下室里有一大滩黏稠的肉质组织，可能是异形的尸体。回到地面，从电梯口跳入地下室，打开面甲对肉质组织进行分析，结果大失所望，这些烂肉居然是融化了的人类！阿卡特兹心灰意冷地跳出地下室窗户，意外地发现了一名幸存的Ceph异形步兵，阿卡特兹欣喜地扛起旁边的JAW（类似RPG的火箭推进榴弹），一炮将异形轰成渣子，随即从尸体上采集组织样本（从异形尸体上收集到的“纳米催化剂”，可以用来升级纳米战斗服的能力）。在采集过程中，纳米生化装发生了强烈的反应。之后继续沿着FDR大道赶往纳森·古德的实验室，在道路尽头有两道门，左边一道门通往关卡出口，在右面一道门内的沙发上捡起狗牌（2）再离开。

第四关 道路狂飙（Road Rage）

地点：纽约，东河，罗斯福大道

时间：8月23日上午10点22分

可收集物品：纽约纪念品×1、车辆钥匙×1

关卡伊始，走上楼梯，在墙壁上涂鸦着“God Help Us”的小房间里找到纽约纪念品（3）。古德博士告诫阿卡特兹，CELL在罗斯福大道全线设置了许多检查点，并且由指挥官洛克哈特亲自坐镇拦截“先知”。果不其然，阿卡特兹藏在窗户旁向外面窥视，瞥见指挥官洛克哈特正在和一名叫塔拉·史崔克兰（Tara Strickland）的女中尉发生争执。塔拉执意要活捉先知，因为公司高层哈格瑞夫（Hargreave，CryNet前任董事长）希望得到完好无损的纳米生化装；然而，洛克哈特则一心想要杀掉先知，才不管哈格瑞夫这样的老股东愿不愿意。两人吵得面红耳赤，最后谁也不理谁，并排坐上直升机飞走了。

干掉守在建筑周围的CELL士兵，注意优先除掉CELL轻型战术车辆上的重型机枪手，然后沿着罗斯福大道一路向东



北方向前进，走到一段高架桥上突然发生地震，路面坍塌，尘土飞扬。开启纳米服的夜视功能（N键），穿过烟雾，前方道路有一辆装甲运兵车把守，千万不要企图与其正面冲突。潜行到右侧的庭院，先在庭院里的一个集装箱内找到车辆钥匙（2），然后偷窃停放在庭院里的装甲运兵车，一炮将围墙轰开（鼠标右键），两炮将敌军装甲车轰成废铁，驾车继续沿着罗斯福大道向东北方向行驶，一路上遇到许多路障和CELL轻型装甲车的阻截，但都被阿卡特兹轻松化解。来到道路尽头，轰掉最后两辆装甲运兵车后，改为徒步前进。

CRYSIS 2 第五关 实验室小白鼠（Lab Rat）

地点：纽约，东河，港口灯火码头

时间：8月23日上午11点02分

可收集物品：纽约纪念品×1、狗牌×1、车辆钥匙×1、电子邮件×1

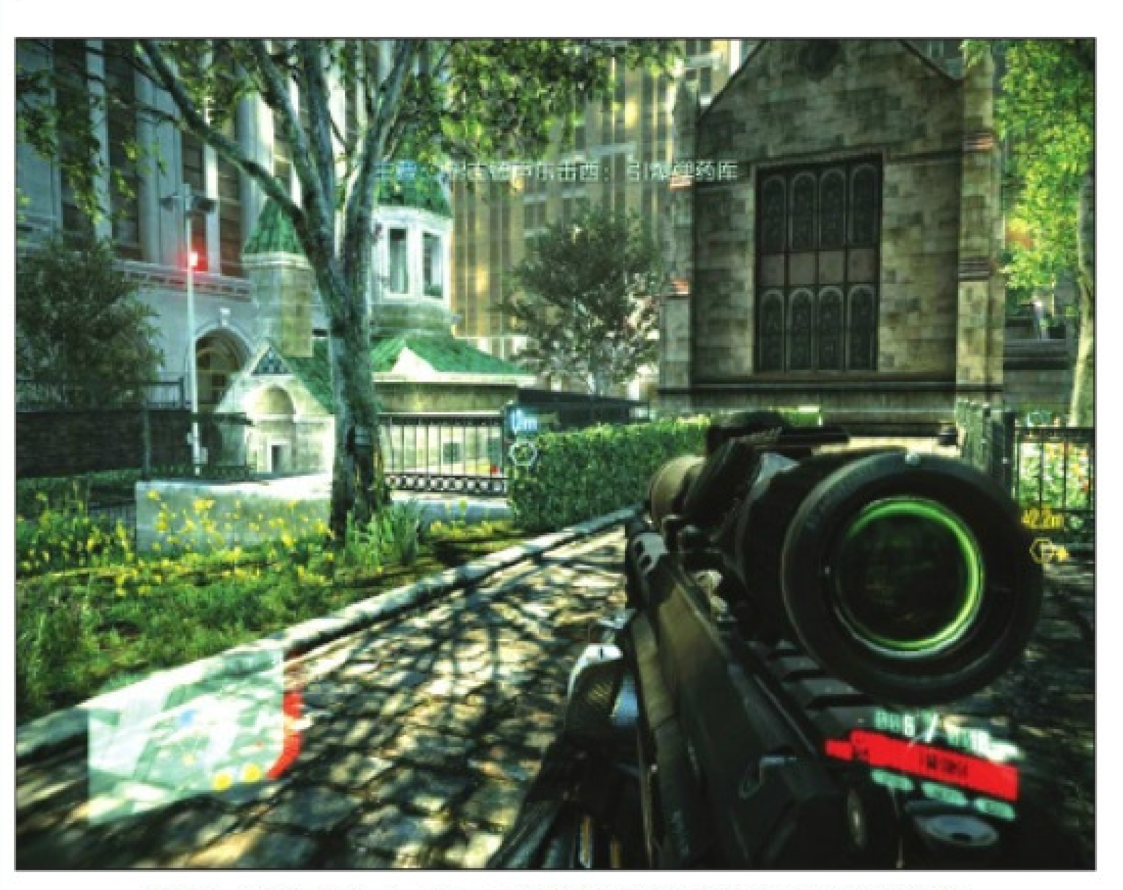
古德称CELL的人员即将发现他的实验室，他只好动身逃往一间旧情人借给他的公寓。然而，扯淡的是，他在实验室的数据库里留下了这间公寓的地址，由于逃窜慌忙而忘记了删除，因此要求阿卡特兹潜入实验室将电脑毁掉……

窗外便是灯火码头，左侧有一条公路，尽头CELL士兵尸体旁有车辆钥匙（3）。拿到钥匙后，翻墙潜入实验室底层，拿起一间办公室里的电子邮件（2），乘电梯来到实验室。实验室中已经有3名CELL士兵把守，暗杀掉两名，击毙1名，然后举枪摧毁电脑。此时CELL武装部队发现了他，派出直升机对实验室进行扫射，阿卡特兹拿起DSG-1狙击枪，两次狙杀直升机中的机枪手，将直升机暂时逼退。洛克哈特只好派步兵用绳索降到实验室顶棚，企图渗入实验室捉拿先知。凑巧的是，这些CELL的步兵配备了JAW火箭炮，从尸体上扛起JAW，连续两次命中直升机后，直升机坠毁，在实验室的楼层上砸出一个大窟窿。跳入窟窿来到实验室下面一层，找到纽约纪念品（4），离开实验室。


潜入码头对面的实验室

不一会儿，来到河对岸古德藏身的公寓，见到“先知”的古德如释重负，他说“先知”所吸收的异形组织，居然和纳米编制材料的基本结构相同，便要求“先知”坐上生化装槽（一种生化装分析扫描装置，1代结尾也有出现），分析时古德发现纳米生化装里的人并不是先知，因此瞬间充满了警戒和敌意，拔枪指向阿卡特兹的头颅。然而，纳米生化装播放了先知生前最后一段时间将生化装托付给阿卡特兹并开枪自杀的画面，古德终于平静下来。来到另一间书房，在书架上拿起狗牌（3），古德向阿卡特兹讲解道，纳米生化装可以将异形生物组织吸收，同化为自身所用，这叫做“纳米催化效应”。吸收过程中，生化装的深层就会自动地进行神秘的处理过程，使得原本剧毒的异形组织对人类无害，包括“曼哈顿病毒”，因为生化装的深层产生了对抗病毒的疫苗的生物编码，博士猜想这可能就是解决此次生化危机和异形入侵的关键所在。然而他的生化装槽规模太小，不足以扫描生化装深层。此时，耳边突然响起狙击枪的声音，窗户玻璃被打碎。CELL发现了这个藏身处，慌忙中两人分头逃窜。

CRYSIS 2 第六关 守门人（Gate Keepers）


帮助古德声东击西，引爆教堂附近的两个弹药库

地点：纽约，金融区

时间：8月23日下午12点48分

可收集物品：纽约纪念品×1、车辆钥匙×1、电子邮件×1

古德通过对讲机告诉阿卡特兹，位于华尔街的CryNet指挥所里有具备深层扫描能力的生化装槽。CryNet指挥所肯定被CELL把守得滴水不漏，但是阿卡特兹可以从华尔街教堂底下的紧急疏散通道秘密潜入。说罢，两人便分头赶往华尔街。

跳下高楼，踩着铁丝网作为缓冲勉强落到地面后，拐进左后方的一条小巷里，在小楼梯上拿到车辆钥匙（4）。前方道路上CELL士兵与Ceph展开激烈交火，可以袖手旁观，或同时向两者宣战。通往教堂的道路被封死，从旁边的庭院绕路过去。此时耳边传来古德焦急的声音，他说他附近全是CELL士兵，要求阿卡特兹在教堂附近吸引CELL部队的注意，将部队引开华尔

街。唉，古德总是捅出一大堆篓子，然后让别人帮他擦屁股。

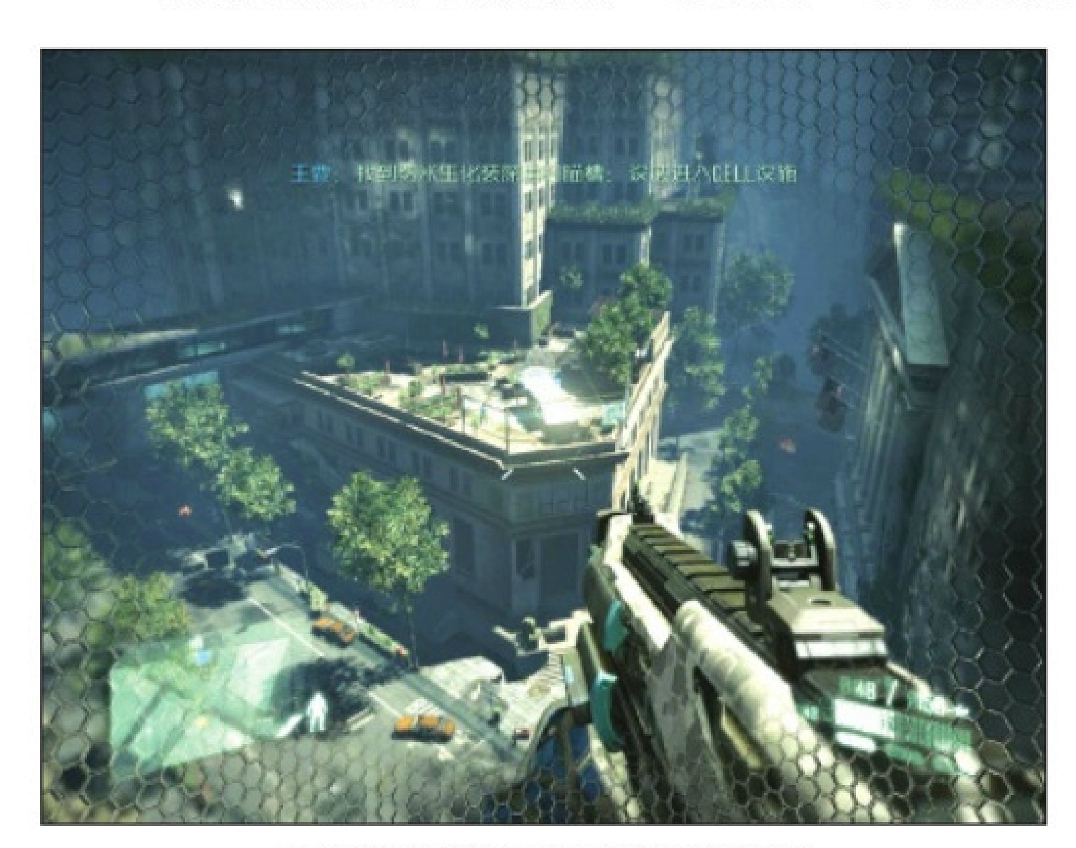
大教堂正中间有一堆武器补给箱，在旁边的纸箱上找到纽约纪念品（5）。然后为了故意吸引CELL部队的注意，阿卡特兹将教堂附近的两个燃料仓库引爆，CELL武装部队果然乱成了一锅粥。最后进入一个长棚，在桌子上下载电子邮件（3），并把墙上的电闸拉下，开启教堂下方的逃生隧道。跳入隧道，继续向CryNet指挥所前进。

CRYSIS 2 第七关 行尸走肉（Dead Man Walking）

地点：纽约，金融区，华尔街

时间：8月23日下午2点23分

可收集物品：纽约纪念品×1、狗牌×1、车辆钥匙×1、电子邮件×1



从房顶攻入CryNet指挥所内部

从隧道里出来，爬上一座名为Corner Tower大厦的半腰，这里距离CryNet指挥所只隔着一个路口。开启装甲模式，从十几米的高空一跃而下，重重跌落在Corner Tower的招牌上，钢化玻璃差点碎掉。先在此处将对面楼顶四人射杀，然后跳过去拿起墙面缺口处（即战术选项4：狙击）的DSG-1，把地面上和CryNet房顶的CELL士兵尽量狙杀干净。然后从空中走廊来到CryNet房顶，捡起地上的JAW，第一炮击落增援而来的CELL直升机，第二炮轰开楼顶的安全门。

此时先不忙进入CryNet指挥所，跳下大楼，西南方向有条红色地砖铺出的路，在路尽头的大树根下的石坛上捡起车辆钥匙（5）。回到CryNet楼顶，进入控制室使用安全终端机开启电梯，同时在这间房间里拿到电子邮件（4）和纽约纪念品（6），乘电梯下到底楼，出电梯在左边的地上拿到狗牌（4），然后发现古德博士已经在研究室的门前等着了。

古德持枪劫持了操作生化装槽的工作人员，阿卡特兹躺入槽中，众人惊奇地发现，阿卡特兹全身都是致命伤，纳米生化装勉强维持着他的生命，没了纳米生化装，他就是一具行尸走肉。扫描进行到一半刚要对深层进行分析的时候，追捕“先知”的CELL指挥官洛克哈特和他的“冤家同事”塔拉·史崔克兰女中尉突然一同闯入，见到塔拉的古德大吃一惊，随即怒骂道，若是她父亲的在天英灵看到她居然为CryNet卖命，一定不会安息。原来塔拉是前美国海军陆战队少校史崔克兰的女儿，在3年前的灵山岛事件中，她父亲为掩护先知等人撤离而牺牲。古德博士和阿卡特兹随即被绑走。

在建筑门口，两人被扭送入飞行器的过程中，大地剧烈摇晃起来，地面上突然耸立起一根巨大的尖塔，尖塔正好是从Crynet指挥所的地底下生长出来的。尖塔把一种类似孢子的生化病毒武器散布到空气中，瞬间将附近的CELL士兵全部秒杀，指挥官洛克哈特和塔拉中尉带着古德博士先走了一步，幸免于难。阿卡特兹从飞行器上坠落，孢子生化武器的腐蚀作用使得纳米生化装暂时失效。启用电击器（空格键）勉强恢复生命体征，刚刚爬起来，却又被突袭而来的Ceph异形打昏过去。



洛克哈特本打算一枪崩了阿卡特兹，被塔拉及时阻止

CRYSIS 2 第八关 权力宝座（Seat of Power）

地点：纽约，警局广场

时间：8月23日下午5点35分

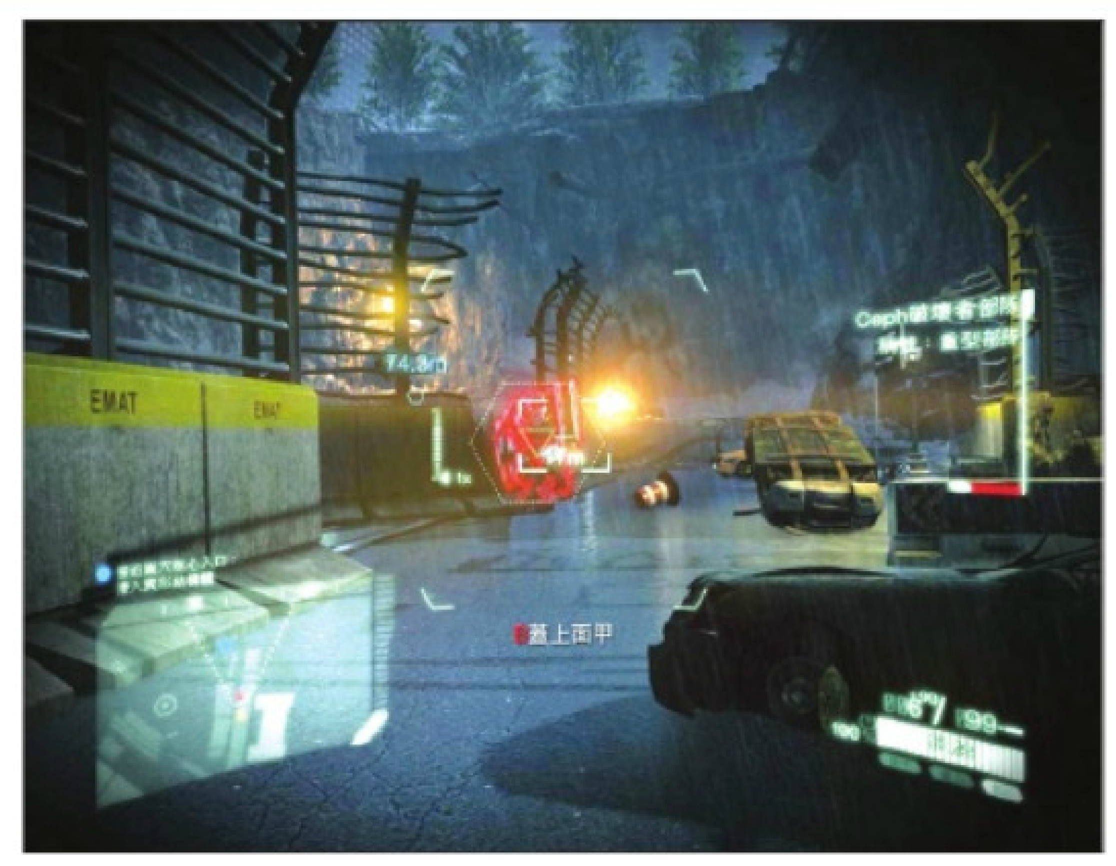
可收集物品：纽约纪念品×1、狗牌×1、车辆钥匙×1、电子邮件×1

纳米生化装最后被CryNet的高层主管雅各布·哈格瑞夫远程重启。哈格瑞夫是名百岁以上的老人，正是他发明了纳米生化装，发明的方法也正是吸取Ceph异形的科技，他企图用纳米生化装来对抗Ceph的入侵。哈格瑞夫引导阿卡特兹前往异形巢穴，去试验纳米生化装与Ceph的科技是否有接口，使两者相容，来进一步提升生化装的各项能力。

立即动身，进入一家临时避难所，看到两名感染的居民坐在一条长椅上，身后有一排黄色帐篷，在左边的帐篷中找到

狗牌（5）。穿过避难所，进入一栋废楼，在一层的柜台上拿到电子邮件（5），在二层的电脑桌上拿到纽约纪念品（7）。从废楼中出来，遇到大批Ceph袭击。它们的弱点在于暴露出来的胶体（也就是后脑勺和舞动的触角），用狙击枪击中则可一枪放倒一个，不要把子弹浪费在它们厚实的装甲上。

来到市政府门前的警局广场，阿卡特兹被眼前的景象震惊，异形的结构体犹如巨型章鱼的触手一样伸出地面，盘根错节，将地表彻底毁坏。跳到对面的高架列车站，在候车椅子上拿到车辆钥匙（6）。在关卡尽头遇到Ceph破坏者重型步兵，这个大家伙力量惊人，可以轻易拍飞轿车，还会发射远程电磁炮弹。建议远距离狙杀，只打头部，若命中，两枪即可除掉头盔，再对着露出来的胶体头部补两枪，共4枪即可将其击杀。从这里抬头可以远远地看到另一座异形尖塔，穿过眼前的市政府地铁即可抵达。

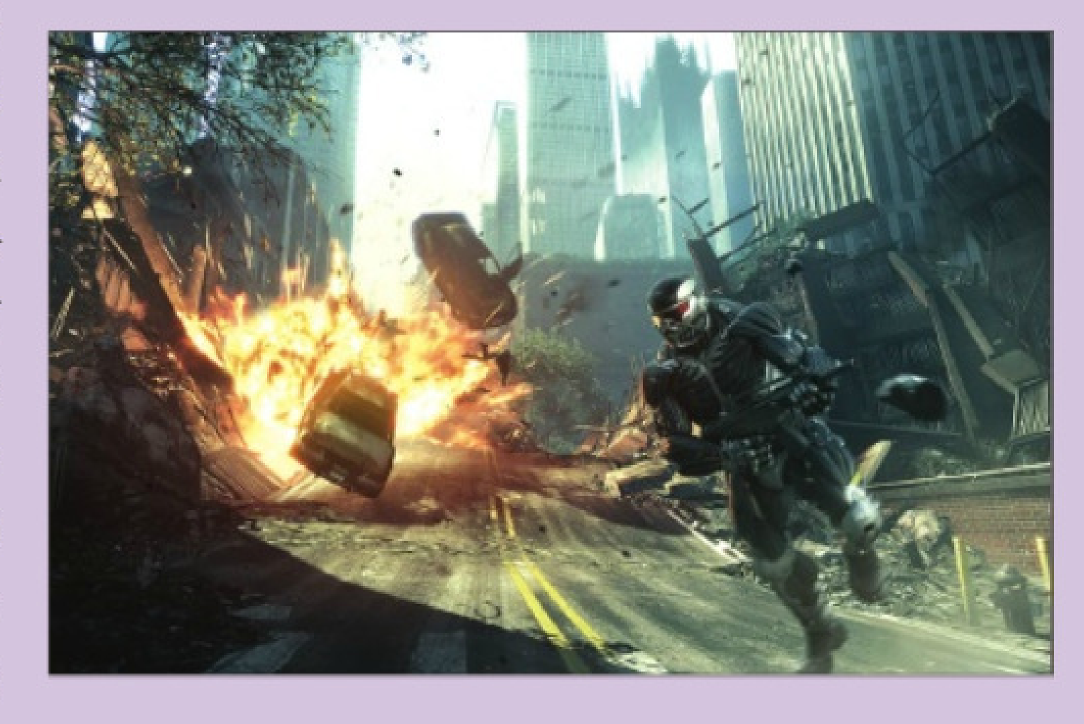


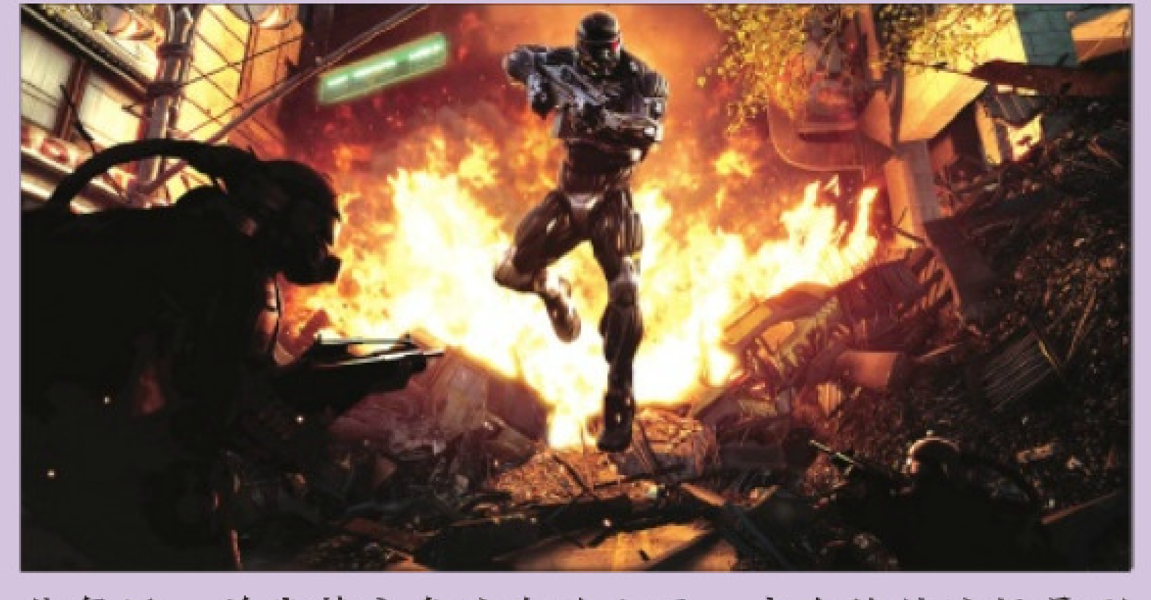
关卡尽头遇到破坏者重型步兵，建议远距离狙杀

评说　不再显卡危机，还能关注什么？

但凡关注《孤岛危机2》的玩家，有很大一部分都是冲着其“显卡危机”的名号去的。然而，由于“孤岛2”采取多平台销售策略，为了照顾家用机平台，PC上至今也只有DX9模式，这让一些硬件发烧友表示不满，但反过来也是低配置玩家的福音。笔者的显卡为GTX460，同样最高特效最高分辨率的情况下，2代平均FPS高达50多帧，而1代却只有30多帧。若除去挑剔的眼光，尽管未运用DX11下的曲面细分等新技术，“孤岛2”的画面质量依然是世界领先的。2代的故事背景转移到了高楼林立的纽约曼哈顿区，与1代单调的蓝天、白云、沙滩、树林等自然景观相比，2代的画面元素显得更加丰富，坍塌的大厦、残破的街景，更塑造了一种末日的压迫感。

关于1代和2代的画面孰优孰劣的讨论屡见不鲜，然而却鲜见有人讨论游戏的剧情。事实上，游戏的编剧非常用心，背景设定详细，人物关系复杂，甚至可以说，优秀的人物设定是这款游戏最大的亮点之一。只是在激烈的战斗过程中，很少有玩家会仔细品味对话中的蛛丝马迹来挖掘人物的细节。笔者就与大家聊聊这些本不该失宠的角色们——幕后主谋哈格瑞夫的贡献不可磨灭，若不是他发现了异形其实就是史前地球文明物种，若不是他利用异形科技发明了生化装，人类必定会灭亡。他只是有一个小小的私心而已，他希望亲自穿上自己发明的生化装，使自己冰冻的衰老身





体复活，并代替主角这个路人甲，亲自终结这场异形入侵的危机。作为生化装的发明者，这点私心完完全全可以理解，况且他最后大彻大悟，选择自毁，把拯救世界的机会让给了主角，不可谓不伟大。女中尉塔拉这个角色也是有血有肉，得知父亲死讯之后，她对外界故意装作堕落，实则是加入CIA之后掩人耳目的做法，其实正是她指派陆战队乘潜艇前往纽约，并协助先知寻找古德博士的，这才有了游戏开始的一幕。游戏成功塑造了一个深藏不露的女强人的形象。大反派洛克哈特的所作所为也可以理解，不管是谁，亲人因生化装的实验事故而死，肯定会极力阻止生化装的研究。因此他不惜和公司高层对立，执著的要消灭生化装，消灭先知，一直坚持到了生命的终结。这是个悲剧人物，一个纯爷们。

相比NPC的设定，笔者认为主角的设定纯粹就是个败笔，丝毫没有存在感。这不禁让人怀念1代资料片“弹头”里面那个性急而又暴力的汉子赛可（Psycho）。阿卡特兹从头到尾只说过一句话，还是在结尾模仿先知的口音说的……倘若开头幸存的不是阿卡特兹，而是另一名普通士兵，主角是谁就难说了。总之，主角给人的感觉就是随便从大街上拉来的路人……

CRYSIS 2 第九关 黑暗之心（Dark Heart）

地点：纽约，市政府地铁

时间：8月23日下午7点48分

可收集物品：纽约纪念品×1、狗牌×2



进入地铁后开启纳米夜视模式

一头钻入漆黑的地铁隧道，哈格瑞夫称，自己派送了CELL小队勘察地铁，然而，阿卡特兹却只在地铁中发现了他们的尸体，整个隧道已经被Ceph异形占据了。目睹CELL士兵被异形杀害之后，在“战术选项2：抓住边缘”附近发现一扇侧门，进去捡起士兵尸体旁的狗牌（6）。踢开一扇铁门，哈格瑞夫连线，称CELL侦察队的牺牲是值得的。此时置身的房间里有个手雷补给箱，转身180°，在角落里找到纽约纪念品（8）。再次进入一段地铁隧道，爬到右手边的红色脚手架上，拿到狗牌（7），旁边还有一具CELL尸体以及DSG-1狙击枪。附近还有一把X-43 MIKE，可以发射微波，能穿过异形厚重的装甲，直接将肉体煮熟，只可惜没有与之配套的弹药，用完就只能扔掉。然后引爆炸药桶，炸开堵住隧道的杂物，离开地铁。

眼前就是异形的巢穴了，建议先在高地把尽量多的异形狙杀干净，然后再跳下去，破坏孢子脉管，把手臂插入脉管与之接合。在其他两个脉管处依法炮制，异形巢穴的大门就打开了，阿卡特兹忍着剧痛跳了进去。起先异形孢子将生化装腐蚀得非常厉害，但经过反应期之后，病毒孢子渐渐与生化服融合起来。

同一时间，美国国防部空袭并摧毁了曼哈顿区的防洪大坝，企图用海水将Ceph淹死，岂知Ceph原本就是海洋生物……哈格瑞夫安排好了逃生直升机，阿卡特兹眼看着再跑两步就能跳上直升机逃出生天，却还是被扑面而来的洪水巨浪卷走。

CRYSIS 2 第十关 永远忠诚（Semper Fi or Die）

地点：纽约，麦迪逊广场公园

时间：8月24上午11点52分

可收集物品：纽约纪念品×1、狗牌×1

自从尖塔释放有毒孢子以来，美国国防部认为事态的严重程度超出想像，便解除了CELL在曼哈顿区的武装管制权，并指派了谢尔曼·巴克里上校（Colonel Sherman Barclay），由他来指挥曼哈顿区的海军陆战队。

阿卡特兹被洪水冲到了麦迪逊广场公园附近，醒来之后，意外地看见了以前的老战友奇诺，才得知陆战队正式介入了曼哈顿区一事。接过老战友递过来的一把HAMMER左轮手枪，协助D连队前往撤离点。原来，美军计划在中央车站撤离全部的平民，各个连队便赶往撤离点，在那里再乘飞行器飞往中央车站。哈格瑞夫称纳米装深层正在架起与Ceph科技沟通的桥梁，所以暂时可以帮帮陆战队同僚，静观纳米装的变化。

途中遇到没有“被淹死”的Ceph的袭击，建议跳到“战术2”的药房（THE PHARMACY）那里，在这片高地上可以安全地使用重机枪或进行狙杀，身后的药房里还能拿到纽约纪念品（9）。穿过废弃列车车厢，随友军冲入建筑物之后，捡起C4等重要补给，阿卡特兹打头阵继续向前推进。一路杀掉众多Ceph异形，跳入一辆陆战队轻型战术车辆，一路压死挡道的异形，与在撤离点等待的C连队碰面。此时飞来几艘Ceph空投舰，刷刷几声，地面上凭空出现了数名Ceph步兵，阿卡特兹协同C连队死守撤离点。最后又飞来一艘武装飞行炮艇，用JAW将其击落。

这时D连队也绕路姗姗赶来，阿卡特兹与奇诺

汇合。哈格瑞夫窃取了军用频道，向所有陆战队员宣称，为了完成生化装的进化，阿卡特兹需要一种安定剂，要求他前往哈格瑞夫-罗许大楼，并要求陆战队战友全力协助他，只有照他说的做，才有可能化解Ceph危机。在关卡出口附近的弹药补给箱旁捡起狗牌（8）。

第十一关 公司垮台（Corporate Collapse）

地点：纽约，西36街

时间：8月24日下午3点21分

可收集物品：纽约纪念品×1、狗牌×1、车辆钥匙×1、电子邮件×1

在关卡伊始右边的废弃列车车厢里拿到车辆钥匙（7），来到哈格瑞夫-罗许建筑外围，看到自由女神像的头部被洪水冲刷至此，潜水下去，在洞里拿到纽约纪念品（10）。杀掉盘踞在建筑周围的Ceph，然后钻入一辆装甲运兵车，一炮轰开通往建筑地下层停车场的安全门。

进入建筑内部，哈格瑞夫让阿卡特兹前往11层实验室里寻找安定剂，来促进纳米生化装自动分析异形组织的过程，但是留守公司的CELL武装人员在傻帽指挥官洛克哈特的指挥下，仍然把“阿卡特兹”当成“先知”，仍然要杀他。穿过底层停车场，经过安检门后左转走到尽头，拿起电子邮件（6）。乘电梯来到一层，在试图使用安全终端机打开通往11层的电梯时，大屏幕上出现洛克哈特丑恶的嘴脸，他从未放弃过摧毁哈格瑞夫的生化装之梦。杀掉哈格瑞夫派来的6人CELL小队，刚想继续操作终端机，庞大的声波轰炸异形（Pinger）破窗而入，建筑周围的洪水也随之涌了进来，把阿卡特兹从建筑底层冲了出来。


声波轰炸异形的弱点在于其后腰，同时引爆4枚C4可秒杀

冲出建筑后，潜入背后的水潭中，打开纳米夜视仪，在水底下一辆汽车旁捡起狗牌（9）。看到计划失败，哈格瑞夫只好暂时让阿卡特兹与海军陆战队重新集合，先去中央车站协助平民撤离。与陆战队汇合时，遇到大Boss声波轰炸异形，就是刚才坏了好事的大家伙。它会对方圆十数米释放声波轰炸，即使距离很远，一般的士兵听到之后也会头痛欲裂。其实，只要得了章法，杀它很简单。它的弱点在于后腰。从一开始就不要被它发现，潜行到它的后背，往它的“菊花”部位连续投掷4枚C4炸药（连续点击鼠标左键），然后走到安全距离，同时引爆4枚C4（鼠标右键），庞大的声波轰炸机器人就被秒杀了……

第十二关 赶火车（Train to Catch）

地点：纽约，炮台公园/纽约公共图书馆

时间：8月24日下午7点31分

可收集物品：纽约纪念品×1、车辆钥匙×1

C连队中途被困在纽约公共图书馆附近，有数十名百姓躲在图书馆里。一名陆战队员向巴克里上校请求火力支援，以便带领平民前往中央车站。

于是阿卡特兹与C连队守在图书馆门前，争取时间让平民撤离。空中飞来几架异形武装炮艇和空投舰，火力非常猛烈。街道上有一门防空炮，但暂时没有启动，阿卡特兹在街道的两头拉下开关，使得防空炮恢复运转。然而图书馆还是被异形炸毁，肃清街道上全部异形后，踢开图书馆大门，发现里面已经是一片火海，平民死伤惨重。在图书馆前台的桌子上拿到纽约纪念品（11），然后开启装甲模式，冲入熊熊燃烧的火焰，穿过图书馆。


登上轻型战术车辆赶往中央车站

巴克里上校提示道，30分钟后火车将驶离车站，要求各连队尽快赶往中央车站。他还派出B连队的车队去接应阿卡特兹他们，车队已在路上，预定与C连队在西42街汇合。阿卡特兹跟随战友穿过布莱恩公园，然后进入消毒帐篷。出棚之后，在桌子上拿起车辆钥匙（8）。在西42街路口，又遇到大批异形的袭击，奋力抵抗，等待B连队车辆到来。不一会儿，车队按时抵达路口，立即跳上车辆，驶往中央车站。

第十三关 危险避难所（Unsafe Haven）

地点：纽约，中央车站

时间：8月24日下午9点02分

可收集物品：纽约纪念品×1、狗牌×1

中央车站，巴克里上校正在有条不紊地引导平民登上火车。然而，车站一直受到来自西方迫击炮火的袭击，八成是异形干的好事，巴克里便派E连队去摆平。此时阿卡特兹随C连队刚刚抵达中央车站，二话不说就前去协助E连队。

与E连的雷纳上士碰面，他们计划对街尾的ONYX大厦实施爆破，让倒塌的大厦封住路面，阻隔异形的迫击炮袭击。虽然爆破小组已经在大厦底层设置了雷管和安全断路器，但是安全断路器却被触发了，不用想一定是Ceph干的，得有人去重置断路器。

告别雷纳上士，经过两门防空炮，在箱子上捡起狗牌（10），然后朝ONYX大厦前进，一路上遇到大批Ceph袭击。来到ONXY大厦底层，进入警卫室，按下红色的按钮打开底层停车场大门，按钮右边桌子上有纽约纪念品（12）。进入停车场，把3处安全断路器重置，然后离开ONXY大厦，逃离至安全距离。此时，在对面的建筑里，拿着雷管遥控器的托瑞斯中士却被异形围攻而死。阿卡特兹立即进入建筑，从电梯口爬上2楼，找到了托瑞斯中士尸体旁的遥控器，按下按钮引爆雷管的同时，举着巨盾的Ceph重型步兵猛冲而来，将阿卡特兹冲撞到街道上，眼看着阿卡特兹要死于重型步兵脚下，千钧一发之际，一辆列车横冲过来将异形撞飞，整座ONYX大厦也轰然倒塌。



千钧一发之际引爆大楼

第十四关 终点站（Terminus）

地点：纽约，中央车站

时间：8月24日下午9点49分

可收集物品：纽约纪念品×1、狗牌×1

在车站，阿卡特兹与古德博士重逢，古德从塔拉女中尉手里“逃”了出来。古德的离奇逃脱，也让巴克里上校对他不信任，因此勒令他跟随平民撤离曼哈顿区。巴克里向阿卡特兹透露，其实塔拉女中尉曾经是名海豹突击队员，并猜测，古德根本就不是逃出来的，而是被塔拉故意放出来的。巴克里回忆道，当年他在灵山岛上亲眼目睹了史崔克兰少校的死，听闻父亲死讯的塔拉彻底崩溃了，酗酒、吸毒，被开除军籍。然而她现在却突然出现，转而替哈格瑞夫效命，其中必有蹊跷。

在与上校和博士初次见面的房间拿到狗牌（11），古德被遣送走后，乘坐电梯，跟随上校来到站台，看到大批难民蜂拥于列车前，不禁感慨肩上任务繁重。之后进入车站控制室，拿起桌上的纽约纪念品（13）。此时，警报声大作，Ceph异形突破了车站外层防线，攻入车站大厅。阿卡特兹立即赶往大厅，清理光Ceph步兵和重型部队之后，再次遇到声波轰炸异形，这次阿卡特兹轻车熟路地用C4将其拦腰炸成两节。阿卡特兹坚守大厅的这段时间，成功让大部分平民登上火车撤离，然而自己却没来得及撤走，中央车站倒塌的时候，他和其他未撤离的海军陆战队员驱车前往时代广场。

第十五关 电力中断（Power Out）

地点：纽约，时代广场

时间：8月24日下午11点32分

可收集物品：纽约纪念品×1、狗牌×1、车辆钥匙×1

为什么去时代广场呢？因为巴克里上校要派出几架VTOL飞行器去援救他们，时代广场就成了此次全民撤离行动的第二撤离点。巴克里上校要求阿卡特兹等人坚守时代广场15分钟，等待飞行器抵达。

关卡伊始，走到公路上时，直接横跨马路，进入马路对面一间小办公室，在里面找到车辆钥匙（9）。拿到钥匙之后，穿过一排EMAT电磁门，左后转，进入电磁门旁的小巷，这里有一家招牌名为“Sandwich Bar”的食品店，在收银柜台上拿到纽约纪念品（14），最后跳入时代广场。


死守时代广场等待VTOL飞行器救援

抵御住一波又一波的异形攻击，并再一次击杀声波轰炸异形之后，飞行器终于到达。前往着陆区，在一辆军用卡车旁捡起狗牌（12）。刚想撤离，又一座尖塔拔地而起，眼看着就要重演CryNet指挥所门口的悲剧，哈格瑞夫引导阿卡特兹跳入尖塔，此时的纳米装几乎完成了对病毒孢子的分析，阿卡特兹忍着剧痛进入尖塔内部，纳米生化装和Ceph的科技开始融合，更为重要的是，生化装改写了孢子的编码，使得孢子生化武器对人类无害，反而对Ceph异形有致命的剧毒作用。随着孢子的扩散，转瞬间，整个时代广场附近的Ceph全部自毁，肉体融化，只剩下空壳散落一地。

CRYSIS 2 第十六关 风暴之眼（Eye of the Storm）

地点：纽约，罗斯福岛/东河
时间：8月25日上午1点
可收集物品：纽约纪念品×1、狗牌×1、电子邮件×3

乘飞行器成功撤离时代广场后，古德博士告知巴克里上校，火车没走多远，就被成群的异形搞出轨，大量民众被困。只有让阿卡特兹改道前往罗斯福岛，并且渗透进岛上的一座叫“棱柱”的综合建筑，把哈格瑞夫救出来，才有希望解决此次危机。


锁住洛克哈特的喉咙奋力一扔

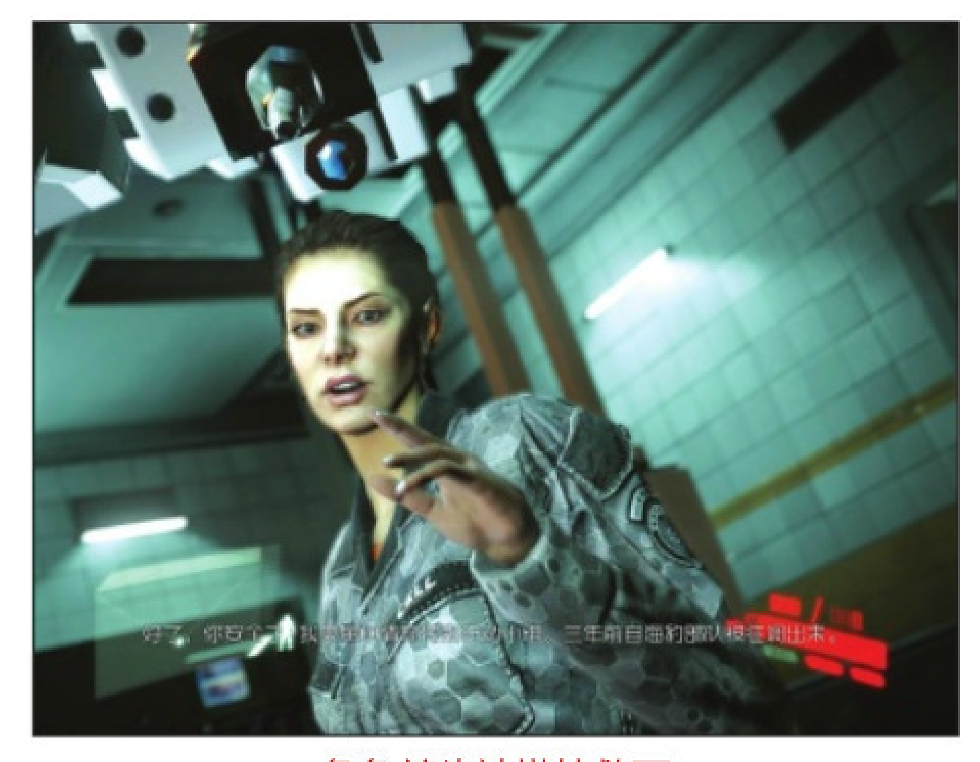
上岛之后，洛克哈特不听从公司高层哈格瑞夫的指令，还是一心要弄死“先知”。从“战术3：隐匿”的右侧潜行过去，再在“战术选项2”那里抓住崖壁，跳入废弃建筑的2楼。下到1楼，捡起桌子上的电子邮件（7）。如果发现被困在废楼里找不到出口，可抬头往天上看。此时哈格瑞夫提示，洛克哈特在前面设置了EMP（电磁脉冲）陷阱，可以让生化装失效，因此要潜入东岸附近的变电站，切断EMP陷阱的电力供应。于是潜入变电站，下了电梯后，在对面的控制室里拿到电子邮件（8），然后一个火箭滑铲（按住Shift疾奔的同时按C）避开电磁通道，拉下电闸。从变电站出来，西南方向有个临水的瞭望塔，先跳上发电机，再跳入瞭望塔，拿到纽约纪念品（15）。

躲过EMP陷阱后，进入维修门，拿起补给箱旁的狗牌（13）。用子弹打开排水栅的锁，潜入下水道。回到地面，看到洛克哈特在防弹玻璃后骂骂咧咧地叫嚣着。潜入洛克哈特的办公室，用手锁住他的喉咙，奋力一扔，洛克哈特的身体竟然穿透了防弹玻璃，跌落到楼下，当场暴毙。办公室里有两把高斯狙击枪，其子弹可以穿透外星人的装甲，命中Ceph步兵的任意部位，都是一枪击毙，只可惜无法补充弹药。办公室里还有电子邮件（9），拿到之后离开办公室，前往棱柱。然而进入棱柱后，阿卡特兹却被哈格瑞夫发动EMP陷害，原来这一切都是个阴谋……

CRYSIS 2 第十七关 脱下面具（Masks Off）

地点：纽约，罗斯福岛，CryNet工业棱柱总部
时间：8月25日上午5点17分
可收集物品：纽约纪念品×1、狗牌×1、电子邮件×1

原来，哈格瑞夫想独自穿上生化装，独自终结这场异形入侵带来的末日危机，真是个人英雄主义者。随后研究人员试图拆卸阿卡特兹身上的纳米生化装，但是由于生化装已经与阿卡特兹深度同化，生化装自主地拒绝从阿卡特兹身上分离。哈格瑞夫便远程命令研究人员击毙阿卡特兹，千钧一发之际，女中尉塔拉闯了进来，将所有研究人员射杀，救起了阿卡特兹。她透露自己的真实身份其实是CIA（美国中央情报局）特工，正是她调派鹦鹉螺号前往曼哈顿的，她才是营救古德博士行动的主策划。听到这些阿卡特兹不禁感叹，这才叫“真人不露相”。塔拉随即让阿卡特兹去捕捉狂妄自大的哈格瑞夫。


危急关头被塔拉救下

暂别塔拉，在2楼弹药房内找到狗牌（14），攻入哈格瑞夫的私人办公厅才发现，此处空无一人，通过一块巨大的屏幕，哈格瑞夫开始讲述这一切故事的起源——

Ceph其实是起源于人类之前的地球智慧物种，它们在地下留下基地，便全部离开了地球。哈格瑞夫发现了这个秘密，就利用异形的科技发明了生化装，但是异形样本不够充足，生化装并不完善。为了继续生化装的研究，他把自己冷冻起来。在长达一个多世纪的时间里，他仅仅通过计算机让自己的大脑和外界进行联系。他派遣手下特工先知混入美军，前往灵山岛，深入那里的异形基地（1代剧情）。当得知生化装是共生装置，脱下就得死时，先知勃然大怒，想为死去的战友讨个公道，而哈格瑞夫却以“牺牲是必要的”这种论调回应。如今，异形开始回归，为了清理占据家园的垃圾，异形便

对人类展开了杀戮，这能怪谁呢？

说着异形攻上了罗斯福岛，哈格瑞夫大彻大悟，放弃了用生化装复活自己衰败躯体的念头，把最后的生化装升级针剂交给了阿卡特兹。注射完毕后，在桌子上拿起纽约纪念品（16）。哈格瑞夫触发了定时炸弹，整个棱柱建筑即将自毁。在逃走的路上，在第一道门前拿到电子邮件（10）。阿卡特兹逃出棱柱，来到皇后大桥（Queensboro Bridge）中央的时候，被迎面而来的轿车砸倒，坠入水中。

CRYSIS 2 第十八关 破土重生（Out of the Ashes）

地点：纽约，皇后大桥，罗斯福大道

时间：8月25日上午7点06分

可收集物品：纽约纪念品×1、狗牌×2、车辆钥匙×1

在通古斯连锁反应针剂的作用下，生化装100%完成了对异形组织的分析，彻底升级完毕。昏迷中，耳边传来先知的声音，他让阿卡特兹到中央公园走一遭。阿卡特兹被河水冲到曼哈顿的岸边，在那里他与塔拉女中尉、古德博士、战友奇诺重逢。古德对先知的记忆进行分析，认为中央公园将会出现最大的病毒孢子尖塔，而升级完毕的生化装将可能逆转一切局面。

先不忙着上车，往前走看到3个黄桶，在后面的石板上拿到车辆钥匙（10）。接着跳入装甲运兵车，赶往中央公园。此时巴克里上校通知阿卡特兹一行，美国国防部决定向曼哈顿岛投掷战略核弹，来彻底根除Ceph。虽然灵山岛事件中，核弹收效甚微，但除非阿卡特兹能在20分钟内解决这次危机，国防部肯定会投掷核弹，因为已经没有可选择的余地了。

路途中，阿卡特兹操作装甲车上的炮台，轰杀挡路的异形，其中不乏声波轰炸异形这种强力的敌人。突然异形的巨大触手伸出地面，戳翻了装甲车，阿卡特兹与队友分离。闯入前面一幢大楼，上电梯前，在隔壁坏的电梯里拿到狗牌（15）。来到顶楼，在“战术2”的重机枪后面有一家坍塌的旅馆，旅馆的上层卧室里有一张白色的床，在床底下拿到纽约纪念品（17）。随后向大楼外眺望，打开战术面甲，锁定异形飞行炮艇，引导支援而来的空军袭击目标。接着跳到对面高楼的房顶上，看到一间最高的温室，在温室房顶的尸体旁拿到狗牌（16）。继续往前走，大地突然猛烈摇晃起来，眼前浮现难以置信的场面：一座巨大的尖塔拔地而起，戳起了地面上的中央公园，整个公园悬浮在空中！毫无疑问，这座最大的尖塔，将会散布数量最多的孢子生物武器，将会把整个曼哈顿甚至整个纽约的人类全部消灭！若还能重演时代广场的那一幕，那么生化装就是终结异形的唯一武器。



乘装甲运兵车赶往中央公园

CRYSIS 2 第十九关 公园漫步（Walk in the Park）

地点：纽约，中央公园东侧

时间：8月25日上午9点01分

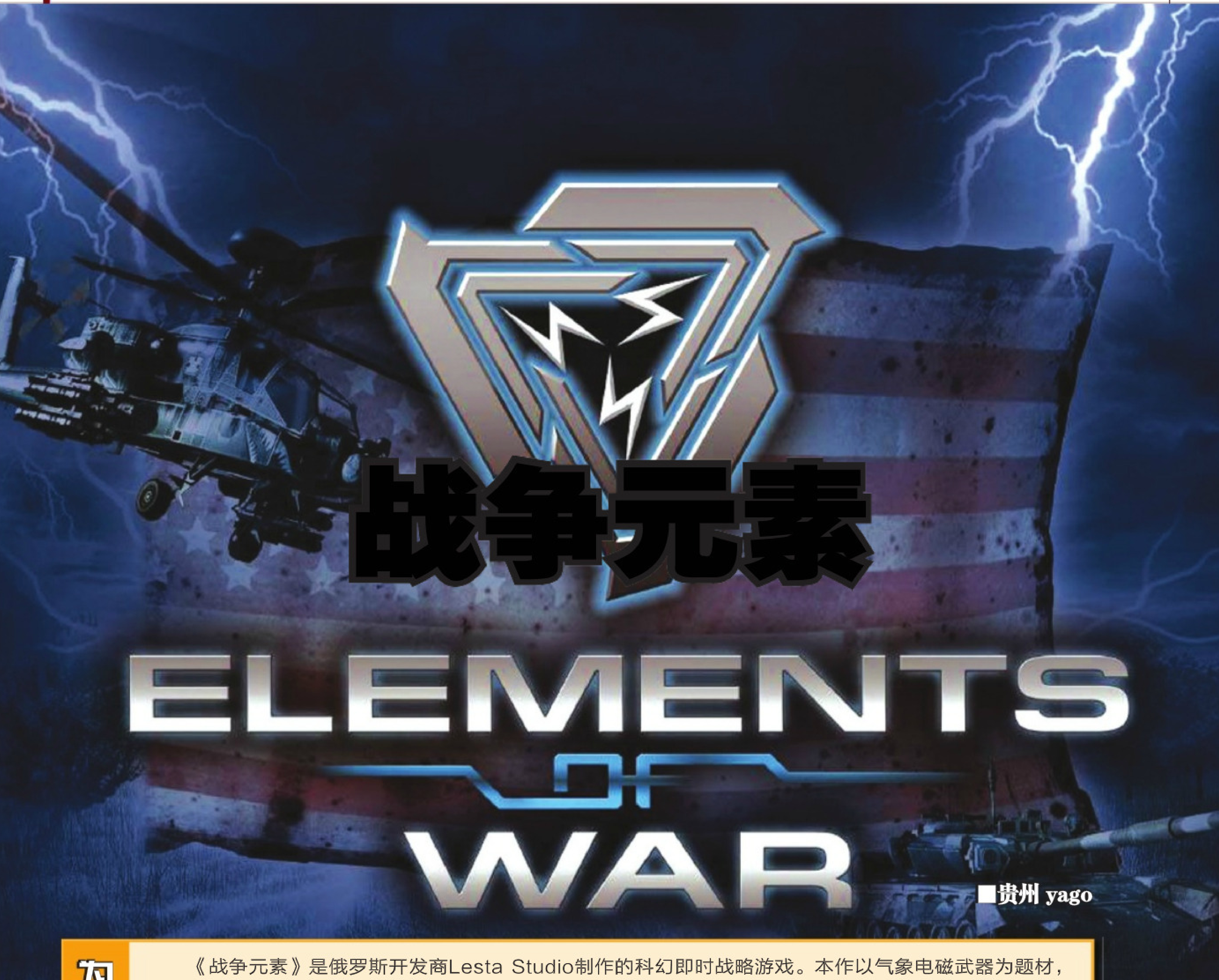
可收集物品：纽约纪念品×1、狗牌×1、车辆钥匙×1

海军陆战队强制征用了6架CELL直升机，协助阿卡特兹登上了漂浮的中央公园。沿着公园小路走，地面在不断坍塌，这时看到左边有一辆巴士，在巴士方向盘旁拿到车辆钥匙（11）。这里是异形的核心，盘踞着大量的Ceph士兵。潜行、暗杀、狙击、正面硬拼，用你喜欢的方式解决它们。

穿过露天的圆形剧场后，往正东方向走，在浮空岛的边缘，悬挂着一个黑白两色的集装箱，门没有打开，透过门缝射击油桶，打开门，拿到纽约纪念品（18）。继续往前走，进入一段地下通道，在床垫和玩具熊旁边找到狗牌（17）。前面依然由重兵把守，依次破坏3个孢子脉管，打开通往最后尖塔的大门。异形触手形成了一道拱桥，穿过触手内部，来到耸立的巨型尖塔塔底。杀掉最后的敌人——4名隐身的守护者异形，尖塔之门终于开打。

尽管孢子强烈腐蚀着生化装，使阿卡特兹全身冒着火焰，但他还是忍着皮肤灼烧的剧痛，顽强地一跃而下。完善过后的完美纳米生化装，使得孢子对人类无害，转而对Ceph异形产生致命剧毒。尖塔散发出了无数孢子，瞬间杀光了纽约所有的异形。几天之后，在古德、塔拉和美军的帮助下，曼哈顿区的居民逐渐恢复健康。同时，跳入尖塔的阿卡特兹在昏迷的情况下，与生化装里的先知进行着精神交流。先知说，尽管纽约之战胜利了，但是战争远未结束。因为Ceph这个史前高级物种，不仅在灵山和纽约建立了地下基地，在世界各地还有许多基地……

在纳米生化装重启之前，生化装提示“同化完成”，先知的记忆被整合到阿卡特兹的大脑中。浴火重生，阿卡特兹从中央公园的废墟中爬了起来。检测到生化装信号的卡尔·恩斯特·罗许（Karl Ernst Rasch，哈格瑞夫-罗许科技公司的另一位创建者）通过无线电远程联系到阿卡特兹，并询问生化装里的人的姓名。阿卡特兹淡定地回答道：“他们都叫我先知。” P



■贵州 yago

为什么要玩这款游戏

《战争元素》是俄罗斯开发商Lesta Studio制作的科幻即时战略游戏。本作以气象电磁武器为题材，背景设定于近未来时代，来历不明的飓风地震袭击使整个美国陷入混乱，海军陆战队上尉保罗·威尔森调查发现有名为黑鸦军团的神秘势力在幕后活动。原来美国政府一直在秘密研制气象电磁之类的超级大杀器，不料眼看成功在即，主持研究工作的葛洛博士却窃取技术意图征服世界，保罗组建的爱国者军与来自欧洲的欧盟联合部队共同抗击葛洛博士的黑鸦军团，经过多次浴血奋战后最终挫败葛洛博士的邪恶阴谋。游戏以多种气象电磁武器为亮点，其中包括可瘫痪机械化部队的电磁云、等离子自爆追踪光球，以及威力惊人的飓风、地震、落雷雨云，此外昼夜和雨晴等环境因素的变化也会对作战产生不容忽视的影响。本作战术细节设定严谨，虽然有意凸显气象电磁武器的作用，但各种常规武器的表现也很精彩，玩家通过完成任务才能获得购买增援部队的战术点，从而避免了饱受指责的人海战术弊端。如果不是程序引擎的稳定性和人工智能脚本存在过多遗憾的话，它应该是一款出色的战术策略游戏。

凡	总评 6.0
制作	Lesta Studio
发行	Playnatic
类型	即时战略
语种	英文
游戏性 Gameplay	4.0
上手精通 Difficulty	7.0
画面 Graphics	7.0
音效 Sound	7.0
创新 Creativity	6.5
剧情 Story	6.5

★战术要点

1.左上角是召唤增援面板，关卡中完成各种任务才能获得战术点，选购增援部队后点击最下方的勾形按键即可等待空投。雨天不能空投，等待空投时也无法购买新增援部队。

2.右上角是当前部队控制面板，所有部队分为步兵、战车、元素三大类，每类最多只能招募9个单位。

3.点击小地图右上角按键可显示单个单位的视野范围（白色虚线）、武器射程（红色虚线），以及狙击手等隐形单位特有的隐身范围（蓝色虚线）。

4.编队行军时各单位的速度差异通常会导致最弱兵种最先投入战斗，像坦克之

类的大家伙却落在后面使不上劲，利用跟随功能可以完美解决这个问题。让装甲车、防空导弹车、元素武器战车等防护较弱的单位跟随主战坦克，玩家只需手动操控坦克，后面大队人马自行跟上，跟随不影响自由射击，战斗完毕后它们还会继续跟随行动。如果让工程车跟随主战坦克，打开自动维修模式后工程车会主动修理附近受损车辆，修理完毕后仍会跟随坦克移动。步兵编队可按相同原理，医疗兵对应工程车的角色。


火球式元素直升机

5.所有工程车无法维修的空中单位，如阿帕奇武装直升机、“火球”元素直升机等特殊单位可在控制菜单中选择送回后方修理，过一段时间后它们会以满血状态重返原地。

6.导弹和火箭的攻击性能有很大差异，横向闪避可以轻松躲开直线飞行的火箭，但对有追踪功能的导弹则需更大幅度机动动作才能成功躲闪。由于本作中人工智能设定的缺陷，一旦敌人锁定攻击某个单位，可立即手动操纵进行机动闪避，其他友军单位则可趁势集中火力歼灭敌人。

7.瘫痪电磁云和地震需要一定时间准备才能发动，飓风需要指明移动路径。火球直升机发射的元素武器中，等离子光球比落雷雨云威力小，而且极易误伤友军，战术点不富裕的情况下应优先选择后者。

8.T-Rex机甲是所有元素武器中最具性价比的单位，机枪T-Rex适合对付步兵，导弹T-Rex适合对付车辆，两种型号搭配使用可有效取长补短，一支拥有4~6台机甲的小队最适合执行各种特殊紧急任务，它们兼具高速和火力优势，坐地模式还能变为防空火力点，只要不是遭到敌方装甲集群围攻甚至能干掉2~3辆主战坦克。

9.大多数战斗单位都有特殊攻击模式，这些模式可以增强火力甚至改变攻击属性，例如火箭兵、防空导弹车、反坦克导弹车启动特殊攻击模式后可大幅提升对步兵和轻型车辆的压制效果。

10.地形的高低起伏也会影响直射火力，因此在遭遇战中一定要尽快将己方部队移到视野不受阻碍的制高点，或引诱敌人进入开阔地带，从而保证杀伤效果。

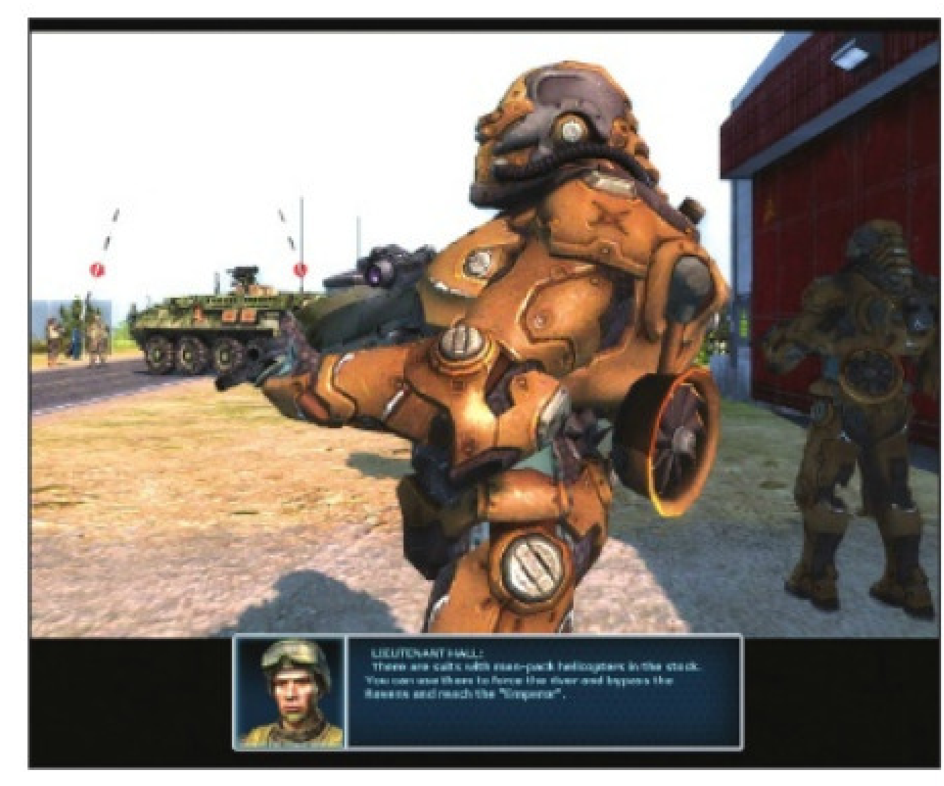
★战役攻略

第一关 布利斯堡（Fort Bliss）

公元2025年，美国突然陷入了一场莫名其妙的气候灾难，规模惊人的台风、地震、海啸造成数百万人的伤亡。由于巨型台风的威胁，民航班机全部停运，社会秩序崩坏，暴乱抢劫频发。正在休假的美海军陆战队上尉保罗·威尔森（Paul Willson）奉命前往得克萨斯州的布利斯堡报到，柯克将军（Kirker）告诉他内布拉斯加州出现的巨型台风已摧毁美国国内大半军事基地，士兵和平民们同样伤亡惨重，认为世界末日来临的难民们涌向各地引发更大动乱，将军让保罗带领新招募的部队尽快稳定周边局势。保罗来到训练场，在黑人军士长杰克森的指导下学习视角控制、步兵指挥、利用战术点购买增援部队等基础操作。

南面小城中发生海军陆战队运输车遭武装暴徒袭击事件，保罗奉命率1辆悍马吉普和2辆满载步兵的装甲车前往救援。沿着公路开到城区后让步兵下车，配合装甲车歼灭附近敌人。建议用攒积的战术点购买工程车修理受损车辆，注意增援单位会被投放到军事基地内。紧接着柯克将军又命令保罗夺取地图西北角电厂恢复城市供电，等待部队休整完毕后向电厂发动进攻，清除厂内敌军夺回电厂控制权。


兵营操练学习游戏控制


装备个人助推飞行器的机动步兵

第二关 初次接触（First Contact）

返回布利斯堡后，在军事会议上女情报官沃克少校（Walker）报告最近发现一支假扮美军的神秘部队，这支以黑鸦为徽标的高科技部队曾以发射火云的直升机攻击美军基地。柯克将军说附近一座制造秘密武器的军事研究所发来紧急求援电，驻守在那里的美军遭到带黑鸦标志的准军事武装人员围攻，虽然勉强击退

敌人，但形势岌岌可危。柯克将军命令保罗率部火速增援军事研究所。

开局后从地图右上角的出发点赶往下方的研究所，途中会遭遇敌人拦截，以M1A2亚伯拉罕姆坦克诱敌，各种轻重火力合力歼灭追击之敌，战斗结束后让工程车修复受损坦克，医疗兵治愈受伤步兵。进入研究所后从斯本瑟博士（Dr.Spencer）口中得知敌人意图夺取新研制成功的秘密武器“曙光”，停放“曙光”战车的车场已落入敌手，好在研究人员都已安全撤离，对方暂时找不到能开动它的人。保罗率部向西北推进，拿下中部科研区和西北部车场，全歼守敌夺回“曙光”战车后立即送返研究所本部，敌方反击部队将很快夺回中部科研区和西北部车场。斯本瑟博士介绍A1-NL型“曙光”战车可发射电磁云瘫痪附近车辆及飞行器，恢复正常的“曙光”战车交给保罗指挥使用，集结部队后再次出击夺回中部科研区和西北部车场。占领车场后敌军派出双足机甲部队发动最后反扑，退到镇外开阔地带让“曙光”发射电磁云瘫痪机甲，再集中火力予以消灭。



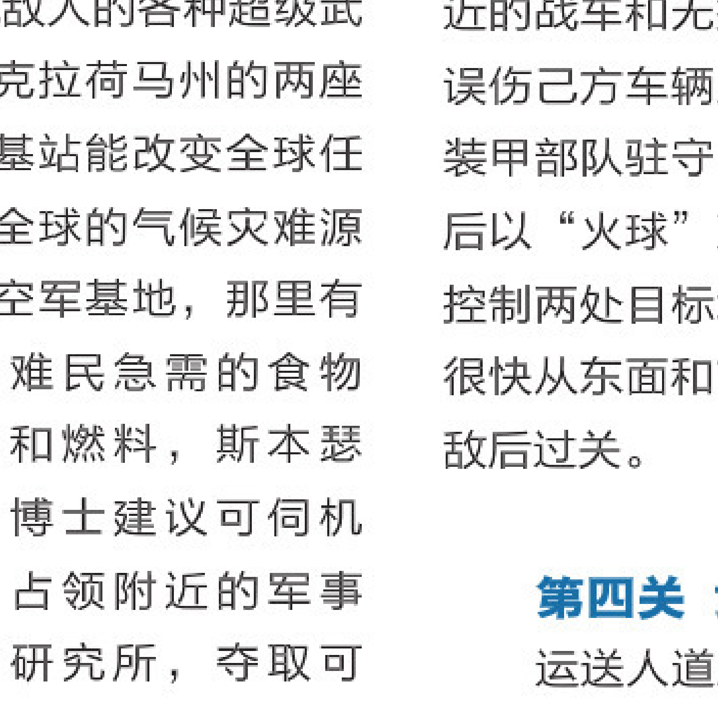
斯本瑟博士介绍“曙光”战车



第三关 疏散行动（Evacuation）

斯本瑟博士透露美国国防部于2003年秘密启动元素武器计划，试图借助人工智能和等离子技术将自然之力转化为对抗敌人的各种超级武器，这个项目的核心成果是位于内布拉斯加州和俄克拉荷马州的两座气象工程基站，这两座分别被命名为帝王和皇后的基站能改变全球任意地点的天气，保罗等人这才恍悟原来近年来危害全球的气候灾难源头在此。柯克将军打算拿下黑鸦军团占据的胡德堡空军基地，那里有难民急需的食物和燃料，斯本瑟博士建议可伺机占领附近的军事研究所，夺取可发射等离子火云的F1-BL型“火球”武装直升机。


夺取“火球”直升机



开局后仍以诱杀战术清光前方小镇内敌人，地图西北角的胡德堡空军基地有重兵把守，正面强攻毫无胜算，因此保罗决定向南迂回，先占领中部的研究所。转弯进入山谷后遭到敌机械化部队前后夹击，天上也飞来1架敌方武装直升机轰炸，此前如购置复仇者防空导弹车可大幅减轻防空压力。剿灭沿途小镇内守军后，前方公路旁可替两位美女修车获得大笔战术点奖励。军事研究所内防守兵力也不少，逐波诱杀后占领获得F1-BL型“火球”直升机，它发射的等离子光球会自动追杀弹着点附近的战车和无掩体步兵，注意这件大杀器极易误伤己方车辆人员。胡德堡空军基地内有大量装甲部队驻守，派军官等远视野单位侦察，然后以“火球”直升机实施远程打击，直至完全控制两处目标地点。拿下基地后敌方反扑部队很快从东面和南面涌来，集中兵力全歼来犯之敌后过关。


空军基地最后的防御战相当艰苦

第四关 武装护送（Armed Escort）

运送人道主义救援物资的军方车队在诺兰威尔镇附近频遭袭击，武装匪徒们甚至冲击小镇，但被当地警察和民兵打退，柯克将军命令保罗火速赶往当地确保运输车队安全。

开局出现在诺兰威尔镇外，北面有3条主干大道，等待片刻后5支友军运输车队会逐次沿不同大道南下，沿途必遭劫匪袭击，被摧毁的卡车如果超过5辆则游戏失败。本关胜利要点在于灵活机动的微操，无限刷新的敌方部队以步兵和武装吉普为主，其中火箭筒兵威胁最大，建议直接指挥3辆装甲车反复巡逻3条主干道，遭遇敌步兵群时立刻发动榴霰弹特殊攻击，同时保持运动状态以躲避敌火箭弹，一旦运输车队出现要立即前往贴身护送，工程车和悍马选择跟随任意装甲车，所有步兵一律乘车行动。从最左侧大道南下的最后一支车队包括两辆友军装甲车和两辆卡车，护送他们安全抵达镇内后完成任务。

第五关 帝王基站（The Emperor）

稳固了胡德堡空军基地的防务后，柯克将军下令向位于俄克拉荷马州的帝王气象基


阻击突破雷区的敌方装甲部队


帝王气象基站

站进军。自从全球天气失常以来，帝王气象基站已与外界失去联系，斯本瑟博士推测这座基站的负责人应该是拉斐尔·葛洛博士和他的女助手安德拉。军事会议上保罗提出目前己方部队构成人员五花八门，再叫海军陆战队已经不太合适，他建议更名为爱国者部队，这个建议被柯克将军采纳。

大军前进途中再次遭遇伏击，开始以小股部队清剿公路两侧埋伏的武装匪徒，随后保罗率领主力部队抵达库房区，驻守在这里的友军凭借地雷阵挡住了黑鸦军团的进攻，不料说话间雷区突然发生地震，所有地雷被毁，原来这是黑鸦军团的“地狱之渊”战车发动的地震攻击。立即将所有部队驻防于库房区大门，迎击从南面而来的黑鸦攻击部队，战斗结束后柯克将军来电命令保罗夺取“地狱之渊”战车。向地图中部前进途中遭遇敌武装直升机攻击，保罗呼叫增援请来己方“火球”直升机，利用“火球”的超远射程反复轰击地图西南角的敌军机场，炸毁所有武装直升机消除空中威胁，同时顺手清掉机场旁边的敌方小基地。通向帝王气象站前的山谷入口埋有大量致命地雷，己方主力部队无法通过，此时后方送来两队外骨骼机动战士，机动战士以火箭跳特技飞到河对岸，迅速冲进帝王气象站自动俘获“地狱之渊”战车。获得战车控制权后发动地震特技摧毁谷口雷区，紧接着基站四周突然出现大量俄军部队，立刻让战车撤向谷口返回库房区，谷口外的主力部队应迅速杀入拦截敌方追兵，当“地狱之渊”战车安全抵达地图西北角库房区指定地点后结束战斗。

第六关 特种部队（Special Forces）

突然出现的俄军是欧盟联合部队派驻美国的军事观察团，俄军指挥官布拉文少校来到胡德堡基地与众人共商大计。此时葛洛博士的女助手安德拉来电表示愿与爱国者军合作，她目前正在俄克拉荷马州的国家气象中心，布拉文少校提议由俄军特种部队前去营救安德拉。本关仅有9队步兵、1辆武装吉普，1辆雷达吉普，并且无法获得增援，因此注定不能与拥有坦克装甲车的敌军硬碰。

开局后利用雷达吉普扫描探查周边敌情，设下火力圈轰杀北面公路上经过的巡逻车，趁天降大雨能见度剧减时全军快速穿过公路进入北方麦田，注意千万不能惊动周边屋舍附近驻守的敌装甲部队。在麦田中向右小心推进，等待大雨向东穿过公路，然后再转头向北再次穿越公路，所有步兵一律匍匐前进推进至地图最上边缘，两辆吉普车趁雨快速冲过敌防区夹缝。历经艰险迂回到达地图左上角后，发动攻击消灭驻守在气象中心的两队敌步兵。找到安德拉后警报响起，敌人从四面八方涌来，但己方接应的直升机需要5分钟后才能赶到。赶紧让所有步兵进入气象中心楼群死守，吉普车留楼后伺机提供火力支援，撑到时间后即可过关。

第七关 机甲神兵（T-Rex）

根据安德拉提供的信息，北美大陆近来层出不穷的天灾浩劫居然出自葛洛博士之手，这位野心家创建了一个名为国家拯救委员会的秘密组织，妄图以气象武器征服美国乃至整个世界，黑鸦军团原本是气象武器研发计划的秘密保卫部队，后来却变成拉斐尔篡夺权力的帮凶。拉斐尔手中的王牌是两座气象基站，如今帝王基站已被攻克，接下来当然该轮到皇后基站了。最后女情报官沃克少校提到新墨西哥州的气象研究中心可能有黑鸦军团秘密研制的某种超级武器。

开局兵分两路登场，欧盟联合部队的重装甲主力在地图右上角，拥有F1-THS型“火球”直升机的爱国者军在地图右下角，这种型号的“火球”能在目标点生成云团降落雷电杀伤敌人。本关最大威胁是地图上神出鬼没的敌方人造飓风，步兵行军途中如果撞上必定损失惨重，坦克车辆跑慢了同样会很受伤，但飓风通常不会靠近地图边缘。利用富余的战术点再买一架发射等离子自动追踪光球的F1-BL型火球直升机，以军官侦察探索敌情，两架火球轮番轰击歼灭北面公路边上驻守的敌装甲部队，打通道路后让北面装甲主力南下。避开敌方重兵把守的东侧城区，沿着地图下方迂回到中部


初期推进过程中要及时避开飓风扫击

仓库门前，反复轰炸消耗仓库内的敌人，以坦克为前锋缓慢推进攻占仓库。接下来的任务是夺取西北高地上的气象研究中心，但正面上山路口有大量敌装甲部队，如果强攻还会引来更多增援。巧取山顶的办法是派出外骨骼机动战士绕到地图北端，跃过高地右侧湖泊上山偷袭。山顶研究所仅有步兵和少量T-Rex机甲驻守，集中火力清除躲在建筑里的敌兵后赢得胜利。


山顶研究中心有敌方T-Rex机甲驻守

第八关 闪电行动（Operation 'Lightning'）

尽管对抗黑鸦军团的战斗取得了初步胜利，但各州的气候灾难却愈演愈烈，华盛顿和纽约已被地震摧毁，飓风造成大量平民伤亡，布拉文少校提出欧盟联合部队可以协助救灾救援工作。沃克少校介绍内华达州发现某种新型气象武器，这种T1-TLP型号的“地



评说 令你永远铭记，感动至死的神作

当装甲师团的钢铁洪流和核弹蘑菇云渐渐让玩家陷入审美疲劳后，以自然之力为战争手段的科幻构思显然是个更具吸引力的新鲜话题，《战争元素》选择这个题材是非常英明的，游戏中各种元素武器的视觉效果和战场表现很出色——五彩缤纷的电磁云能使所有机械化单位陷入瘫痪状态；飓风团可以瞬间吞噬毫无保护的步兵群；地震不但能杀伤地表战车和士兵，还能暂时阻断道路，甚至有排雷除障的奇效；自动追踪的等离子光球可重创聚集一处的敌军，光球落地后还能自动搜寻追击附近的所有人车单位；落雷雨云降下的闪电霹雳肆意秒杀覆盖范围内的所有部队，科幻小说中种种匪夷所思的气象武器终于变成虚拟世界中肉眼可见的画面，这对科幻迷和军事爱好者们来说都是一次令人心满意足的互动体验。

遗憾的是，仅有创意并不等于就能做出真正的经典游戏，《战争元素》的程序员们显然功力严重不足，游戏引擎质量再创业界新低，大量单位的混战会导致帧显率下降还算是小瑕疵，你可曾见过被一堆乱石卡住的坦克？你可曾见过战车拥挤过河时会掉落水中？你可曾见过掉入水中的战车还能变成潜入地层下继续移动的幽灵单位？当这些不可思议的奇迹现象出现得越来越多时，致命错误的死神之镰已在冥冥中高高举起，紧接而来的必然是程序崩溃跳回桌面的悲剧结尾。本来这些毛病在三线游戏厂商的产品中早已司空见惯，但引人关注的气象武器题材却将Lesta Studio的缺陷放大了10倍。和大多数来自俄罗斯开发商的游戏一样，这款作品有一个气势恢弘的背景框架，有种种兼具邪性和灵气的武器设定，以及层出不穷让人大开眼界的Bug。



不光引擎质量有如三鹿奶粉，单位人工智能的设定也令人瞠目结舌，尤其元素武器等远程超级单位几乎可称得上是生活不能自理的超级弱智状态，选择某种元素武器向指定地点发射，按道理如果在射程之外它会自动前移，直到抵达射程然后自行开火，但此时如果切换到操控其他单位，前面那位元素大爷会立刻原地停下发呆，刚才给的指令全部忘个精光。也就是说，如果玩家要发射超级武器，必须自始至终保持对该元素武器的控制，否则那姗姗来迟的火力支援可以让阁下等上一万年。不光元素武器家族有这健忘症，各种常规战斗部队也会癫痫频发，混战中经常可见某战车原地蹲伏一语不发，周围敌我激烈对射，而此君却佯作苏格拉底沉思状，一副打死我也不开火的中立姿态。

制作者们似乎也对自己作品的缺陷有所觉察，但他们选择了一种更疯狂的补救方式——提高游戏关卡的难度。这应该是本作者近10年来所见过的最难RTS游戏，初期还算马虎混得过去，中后期各种苛刻到极致的限制能让微操达人也暴走，在第六关的小分队任务中，对部队穿插行进的位置和时机选择要求极高，毫厘分秒之差就能导致全军覆灭。第十一关的车轮大战中，永远没有足够的部队，也没有足够的战术点召唤增援，敌人却永远是一波接一波前仆后继涌上前来，最要命的是还有让人捶胸顿足的倒计时！要求玩家带着一帮残兵败将收复被敌人占领的据点，那里有无穷无尽的敌方增援部队。有这般特立独行的麾下部队，有如此令人欲死欲仙的关卡，各位玩家老爷想必一定会感动得热泪盈眶，然后永远铭记Lesta Studio这个名字，口中喃喃念叨：以后别让我在街上遇到你们……

狱之渊”战车能够集中地磁辐射的力量引发毁灭性的电磁脉冲爆炸。斯本瑟博士提到内华达州的地磁实验所可能就是制造这种战车的地方，柯克将军立即命令保罗率部进军内华达州。

开局出现在地图右下角，队伍中没有工程车，也暂时无法召唤援兵。先向左下角快速推进，布拉文少校的欧盟联合部队在那里遭到黑鸦军团空地联合打击，到地方后放下装甲车中的防空导弹兵消灭敌方武装直升机，战斗结束后获得友军坦克，紧接着立刻返回地图右下角，协助小城中的警察抵御黑鸦军团进攻。由于没有工程车维修受损车辆，这场战斗会非常艰难，敌人将从南北两面发动前后夹击，对方还有火球直升机和火箭炮支援。撑过这仗终于可以召唤增援，立即呼叫工程车修补残损战车，小城中的警察会主动探路发现地图中部半岛上的敌方超级武器，先来两架火球直升机轰杀树林中的超级武器，再弄几队机动战士飞过河去扫荡，不惜一切代价摧毁树林中的火箭炮和研究所大门前的“曙光”战车，让机动战士靠近地图左上角的地磁实验所将引发友军从左翼发起强大的空地攻击。跟随友军推进过桥，注意火球直升机不要轰炸实验所大院，如果摧毁院内的T1-TLP型“地狱之渊”将导致任务失败。消灭实验所大院内所有敌军，夺得“地狱之渊”战车后过关。



最后攻克实验所大院时不得摧毁“地狱之渊”战车



获得可用于侦察定位的阿帕奇武装直升机

第九关 烈火风暴（Fire Storm）

布拉文少校的欧盟联合部队即将对位于新墨西哥州的黑鸦军团基地发动进攻，他要求由保罗指挥爱国者军的重型火炮部队为自己提供远程火力支援。

开战后友军会先攻中部敌阵，保罗手中有7辆HIMARS火箭炮车，瘫痪电磁云、地震、飓风等元素武器各1辆，先以火箭炮支援中线推进的友军，逐辆手动发射比齐射效果更好。之后获得2架阿帕奇武装直升机，它们的真正作用是为火箭炮提供情报侦察服务。耐心等待中线友军攻克敌阵，紧接着布拉文少校通告在左翼敌阵后方发现“地狱之渊”战车，务必将其摧毁。所有火箭炮车跟上中线友军，派1架阿帕奇冒死侦察左侧山脚，发现敌方“地狱之渊”后立即齐射打掉它。完成这个任务后所有部队立刻转移到己方右翼阵地，否则会在紧接而来的敌方反击中损失惨重。对从中路蜂拥而来的敌反击部队，最好的办法是让曙光战车发射电磁云定住它们，再以火箭炮车轰击，耐心等待友军装甲集群赶来即可击溃敌方反扑。欧盟联合部队在右翼推进中遭敌方巷战阻击，布拉文少校再次呼叫增援，以地震和火箭炮精确点射清除右翼十字路口的楼房，如有敌装甲集群赶来立即以火箭炮大范围轰击给予毁灭性打击。拿下右翼后友军会从中线和右侧向地图北部的黑鸦军团基地发动全面进攻，所有火箭炮车和元素武器跟在友军后面专挑聚集成堆的敌人打，很快友军突入基地赢得这场战斗的胜利。

第十关 捕鼠陷阱（Rat Trap）

沃克少校的情报分析证实内华达沙漠的一处国防部射击靶场居然是黑鸦军团的研究中心，柯克将军下令立即采取军事行动。

开始只有6队步兵、2队机动战士、2架旋翼运输机和2架阿帕奇武装直升机，首先夺取外围地区的3座路卡哨所，以阿帕奇提供空中压制，运输机空投部队后消灭防御工事中的守军。占领哨所可获得战术点数，以此购买坦克和工程车等重型单位，但暂时不要靠近中部的射击靶场。彻底清剿周边敌人后，友军装甲部队从西北路口登场，这时才可以向中央靶场发动总攻。用赶到的A1-NL型“曙光”战车发射电磁云定住敌战车，逐楼清除敌步兵后夺取靶场，注意提防敌人的阿帕奇武装直升机。最后的激战中要提前封堵



火箭炮车远程轰击威力惊人

靶场向东的出口，因为搭载黑鸦军团首领人物的卡车队会从那里向东逃跑，如果让他们成功脱身必将导致全盘皆输。摧毁卡车队后，消灭靶场中所有敌方地面单位过关。

第十一关 反戈一击（Counterattack）

为进攻黑鸦军团控制的女王基站，柯克将军将指挥部移到堪萨斯州，不料葛洛博士却抢先发动反击，尚未完成部署的保罗奉命击退来犯之敌。


中部兵营的战斗最为激烈


要拿下东北兵营必须有奇迹般的运气

本关主要任务是坚守中部兵营和左下角的电波探测站，开始先护送3辆友军卡车从地图右侧公路自北向南撤离，当卡车队经过地图右上角时，敌人装甲部队会出现并追击，利用地震在右上桥北阻挡追兵，中央基地的6台T-Rex机甲组队赶到桥南准备截击。卡车队安全撤离后集中兵力驻防中部兵营，东北角路口会源源不断涌出黑鸦军团的装甲集群，敌方火箭炮也会轰击中部兵营。摧毁东面出现的雷达吉普，购买1架F1-THS型“火球”直升机，向正北方与东北角兵营之间的公路发射落雷云团打掉敌方火箭炮。紧接着敌人会沿着东西两侧公路南下攻击中部兵营和左下角电波探测站，两处据点全失则任务失败。坚守一段时间后如果两处据点都在手中，保罗会接到反攻命令，目标是20分钟内夺取地图北端左右两侧的兵营，战斗中还不能摧毁两处兵营内的白色库房。时间非常紧张，东北角兵营路口会无限刷新敌方增援部队，要赶在倒计时结束前占领两处兵营不仅需要高水平的微操，还得有奇迹般的运气。

第十二关 敌之巢穴（Enemy Lair）

一切都已准备完毕，柯克将军下令向位于内布拉斯加州的女王基站发动总攻。临战前夕葛洛博士来电，他威胁爱国者军24小时内交出所有元素武器，否则就启动女王基站毁灭整个世界。斯本瑟博士提议用两辆T1-EQ型“地狱之渊”发动同步地震摧毁女王基站周边的能量塔，保罗和布拉文少校兵分两路投入战斗。


攻克西部高地后转入防御状态

保罗带领的爱国者军从地图左下登场，开始的目标是夺取上方西侧高地，由于天气状况恶劣无法获得空军增援。前方建筑群中有伏兵，靠近还会遭到敌后方火箭炮远程轰击。保罗向柯克将军紧急求助获得1架阿帕奇武装直升机，用阿帕奇突入敌后方搜寻并摧毁3辆敌火箭炮车。扫清障碍后一举攻克西部高地，高地右边大路上埋有地雷，可用“曙光”战车发射飓风排雷。占领西部高地后，出发点出现1辆“地狱之渊”战车，但这辆车不能用于战斗，保罗必须护送其安全抵达西部高地。敌人会反复向西部高地发动反扑，甚至使用元素武器，打退多波攻击后派出T-Rex机甲清扫地图西北角的敌人。从地图右侧同时向上进攻的友军进展不利，敌人从中部地区空降装甲部队偷袭友军侧翼，柯克将军发来急电要求保罗尽快协助友军攻克东部高地，否则葛洛博士就会启动基站毁灭世界。此时开始30分钟倒计时，立刻派出6台T-Rex机甲带上1辆工程车过去助战，消灭偷袭的敌军后帮助布拉文少校杀上东部高地，坚守高地直到后面友军护送另一辆“地狱之渊”战车抵达。东西两侧高地都有“地狱之渊”战车后，双车合击震塌女王基站，葛洛博士和他的阴谋全都化为齑粉，雨过天晴后基站废墟上一片阳光明媚。P


毁灭中的女王气象基站

林晓：何谓江湖？有人的地方就有江湖。比起变幻莫测的人心，江湖不过是浮云。虽然对《武林外传》的电影版不再心动，但《武林外传》的电视剧却把江湖用喜剧的方式诠释得淋漓尽致。好了，我们继续在《七朝争霸》的江湖里游荡，看看一张阵图，究竟会掀起怎样的腥风血雨。



乱今朝（中）



■北京 十三少

武掌门自从与张喆一见，同情此人少了左臂，因为与自己一样，都是残缺的；聊到“刮肉疗伤”这个环节时，更是有惺惺相惜之情，同是天涯沦落人，皆被锦鸿切块肉。

张喆的伤口多少还是有些严重的，亦不是三两日就能痊愈，武掌门让他留在门内待伤好再让木麟三个徒儿跟他去取图纸。在司天派数日，张喆只看见木麟三人和武掌门，还有那个开后门的小童，除此再无他人。想是司天派在江湖上连名字都没人记得了，门内弟子自然也是凋零，算来算去才三个徒弟，那个小屁孩还不知道是不是。

说到那个小童，自“刮肉疗伤”后，每每见到他，远远的先是抖三抖，随后便面部扭曲，带着哭腔跑开。每临此刻，张喆都深感落寞委屈，看着自己的断臂。但当他见到锦鸿时，大概没有想到，自己的表情与那小童如出一辙。

经过数日修养，张喆精神大好，武掌门有时邀他饮茶畅谈。

武掌门啜口茶，微仰着头说：“外面传言我派阵法如何如何厉害，如何如何玄妙，殊不知，若无掌控天象的本事，那阵法用了也只有四成威力。”

张喆听这话愣了一下，想到那日木麟三人救他时所用阵法，有次从程允口中依稀能分辨，那阵法不过是最简单的，可却能与朱云相抗，这样简单的阵法便有如此威力，不知那图纸上的阵法又是何等厉害。

“掌控天象？”张喆放下茶杯，身子微微向前探去。

“你可还记得那日老夫便与你说过，我派除了阵法，还会观测天象，这实是与阵法相合的。”武掌门食指扣着桌子。

张喆想了想，点点头。

大多数时候是武掌门自己在滔滔不绝地说，张喆喝茶目光无聚点，不知寻思着什么。

“我派人丁稀疏，木麟和程允年幼时家中各有惨事，恰好我经过，便都带了回来。锦鸿从小便是我捡来的，那时他尚在襁褓，三个徒儿，属他年纪最小，教了他些投掷暗器的手法，不成想这孩子竟自己练得这么好了，只是布阵和观测星象之法却不如木麟与程允。算来算去我只得这三个徒儿，还有个小不点没有拜师。如今江湖人心

险恶，又不能广招门徒，不然被贼人知晓我派中藏有另外半张图纸，那岂不是自找霉事。”说完淡淡地叹气，见张喆走神，拍了拍他的手，“你把图纸还与我们，再出去招安军团的人怕是不会放过你，你若愿长住我门留下也可，或者你若有意干脆投入我派如何？”

“啊？”张喆当时就震惊了，随即快速想了一下，竟一口答应。武掌门看他起先的反应便觉知自己问得太突然，人家大概不愿意留下，毕竟司天派在江湖中没落，除了人人争抢的半张图纸能与之联系些许外，谁会想到这样名字都不记得的门派。但却没有想到他会答应，虽说他身有残缺，但武启天总要为司天派的未来前景做些长远打算，第一步就是要多收些门徒。

现在除去木麟三个徒弟，剩下那个孩子才五岁，实在太小，只是刚开始练习基本功的年纪，总不能以他为标准来发展。该要有年岁大些人收纳进来，至少也要十四五岁的才是。

见他应了下来，武启天心中大喜，连连说等他伤愈就让徒儿准备入门事宜，正式拜师。

张喆见武启天眉飞色舞正在兴头上，不失时机的问：“掌门，我一直好奇，不知那遗失的阵法有何厉害之处，引得那么多人争抢，可否点明？哦当然，敝人现在还不是司天派的人，掌门不愿说我也是能体谅的。”

武启天听到这话立刻收敛了表情，正色道：“此阵法自是有它厉害之处，如今连我那三个徒儿都不知，待你入门后我会找你们来一齐讲明，如今还不是时候。”

张喆见他表情严肃，心知自己不拜入他门下是不会说的，也只好作罢，只是寻思着在司天派的半张图纸会放在哪里。与武启天喝过茶，回偏房的路上一直在想有可能放置那另外半张图纸的地方。自他来这里后，先前几天还不敢在司天派内随意走动，否则太过明显，如今过了将近十日，想去哪里去哪里，就算跟武掌门一起洗澡也可以。现今他是武掌门有意收纳的未来徒儿，总算是半个门内人，东看西看也不会有人怀疑，至多跟他们说是在熟悉门内环境。

最近两日木麟三人都被武启天派出去打探，欲知道招安军团的人有何举动。如今大明江山风雨飘摇，外有鞑虏虎视，内有乱臣贼子，还有招安军团跑来想掺和掺和，伺机而动。武启天近年密切观测天象，早知最后结果，大明终是要亡了，如若江山真的落在招安军团手中，那会是怎样的悲剧呐？招安团不过是一群江湖中的乌合之众，尽是些强盗流寇，在外坏事做尽，早已被江湖中正道人士所唾弃。如今武启天派徒弟出去打探，无非是想看招安军团又要做什么恶事，好让木麟他们前去阻拦。

整日在门内观天象，演阵法，有点无聊，武启天想先教给张喆一些司天派的基本功，不过仔细想想，没到他正是拜入门下的那天还是不要教给他的好，免得他学完就跑。于是只好自己一瘸一拐地在院子里走阵，以一人之身，演三人之阵法。

张喆刚从木麟三人的房间出来，在里面翻找好一会也没找到什么，倒是在锦鸿的床头看见那把菜刀后，立刻跑了出来。现在想想锦鸿房里恐怕也没有关于那半张图纸的东西，只怕到时又翻出几把菜刀来。

经过前院时恰巧看见武启天正在练什么，那端庄的架势，那严肃的表情，还有一瘸一拐的飒爽身姿，无不体现出他卓尔不凡的气质。于是驻足不前，站在院门外仔细观看。后来竟发现他似是在演练阵法，一人走出三人方位，跳来跳去，与木麟他们那日所用阵法不同，那日的阵法似乎有所差别。记得木麟曾说那是仙启阵，重在防御，而这个阵法看起来不知是重于攻击还是其他。

武启天察觉有人在旁，立刻停了下来，向门外看去是张喆，原本紧绷的表情稍稍松弛。

张喆上前想抱拳，后来发现自己只有一只手，只好作罢，“掌门好身手。”

武启天瘸拐着箭步走来，“老了，再加之腿脚不便，不如当年。”

“武掌门太谦虚，刚才看掌门所演阵法，处处透着玄机，可与我说之一二？让我长长见识。”

武启天摸着两撇胡子说：“我刚才所演的阵名为新月阵，若遇强敌可用此阵。此阵法厉害之处在于闪躲，同时消耗敌方体力，等对方呈现力竭之态，再攻击那便是易如反掌。”说到最后尽显得意之色，仰天大笑起来。

张喆看着武启天因大笑而露出里面有黑洞的牙齿，突然灵光一现，搜来搜去，这司天派只差武启天的房间没有找过了。据他多次观察，武启天的房间连着司天派的库房，里面放置的自然是好东西。

当下便开始想如何能进到武启天的房间，这是一个值得思考的问题。

武启天笑了许久终于停了下来，见张喆面无表情，心想他大概是被我派阵法的玄妙惊倒了，所以进入了一时不能回神的状态。不知是不是因为心情大好，许久不出门的武启天竟说要出门走走，问张喆要不要跟去，在西安城里



四处逛逛，观赏一下六朝都城遗留的民风，顺便还能看看朝廷近些年挖出的新坟，被张喆以伤势未愈，精神不济婉拒了。

武启天多少有些失落，但总要找人陪自己出去逛逛，遂拉了那个看门的小童出去，终究是个五岁的孩童，也是许久不曾出门，听说可以出去逛街欢喜雀跃。

张喆见他们出门，心里激动万分，真是想什么就来什么，刚才正愁找不到时机去武启天的房间，如今时机就来了。稍稍等了一会儿，猜想他们该是走远了才迅速地钻入武启天的房门。

武启天房内布置甚是简单，除了床、柜、书桌，再无其他，东面的墙上只挂了一把剑，看上去略有些年头。张喆进了里间，里面有扇门关着，门上还写着“库房”二字。看见那两个字不自觉的抽了抽嘴角，这位武掌门是怕贼人不知道库房在哪，还是因为司天派在江湖无人知晓，不怕有人来偷东西啊，居然还专门标出库房。

心想不知武启天什么时候回来，要速速找出半张图纸才行。上前轻推一下库房的门，居然就打开了，再次感叹武掌门对这件事情的放心态度，居然不锁房门。

闪身进了库房反手将门关好，本想着库房内漆黑还自己准备了火折子，结果进来才知道，这库房居然有后窗，且光线充足，这到底是怎样的想法才会把库房设置在这里啊，而且还不锁门！这后窗难道也是留着给别人进来偷东西的？

张喆在心中咆哮，决定走后定要给武掌门写封匿名意见信，要他加强库房安全措施。

此库房不算很大，站在门口环顾四周，真的是名副其实的库房，什么杂七杂八的东西都有。有历代司天派掌门用过的旧衣服，还有一些书籍，看了看都是关于星象的，每样东西都贴了小纸条。比如：第十一任掌门用过之毛笔或第十七任掌门穿过之鞋子。张喆还在角落发现了一个陶罐，上面的纸条写着：开山掌门腌制之咸菜。

张喆又一次被震惊了，开山掌门那不就是司天派的祖师爷？现在算来有多少年了啊，这这这，居然还留着他当年腌制的咸菜！难道从第二任掌门开始因为舍不得吃祖师爷腌制的咸菜，所以就这样一代一代的传了下来？这到底是个怎样的门派啊！张喆无声的仰天长啸，随后继续东翻西找，这个库房里堆放的都是些乱七八糟的老古董，而且九成还是没用的老古董。翻找了半天连看起来像是图纸的东西都没有找到，难道是藏在隐蔽之处了？

想到此张喆又开始翻找，一边翻一边推算着过去了多少时间害怕武启天会突然进来抓他个现形，到那时候若是打起来，虽然两个都是残疾人，但他一定打不过武启天的，于是加快了手上的动作。最后终于在上一任掌门的衣服里找到了一个用油纸仔细包裹的东西，上面写着：丰彩阵图。

快速拆开油纸，里面赫然是半张羊皮，上面详细绘制了阵法与注释，与他在招安军团时看到的相吻合，确定无疑塞进衣服里，顺便还把上一任掌门的衣服叠好放回原处。

从库房出来后把门关好，检查了一下东西都摆放回原处，随即出门，去厨房拿了些干粮和水，准备妥当后从来时的后门出去，自此司天派另外半张图纸便到手了。

武启天傍晚时分才带着小童回来，进门寻不见张喆很是奇怪，后来前后仔细找了还是没见张喆，心想难道是出去散心了？但左右想想又不可能，该不会是不告而别了？想到这里突然叫道：“啊呀！他就这么走了，那半张图纸还没给我！”

武启天本还存着侥幸心理认为张喆会回来，结果一连过去四天，直到木麟三人回派他才知道张喆偷走了另外半张图纸。

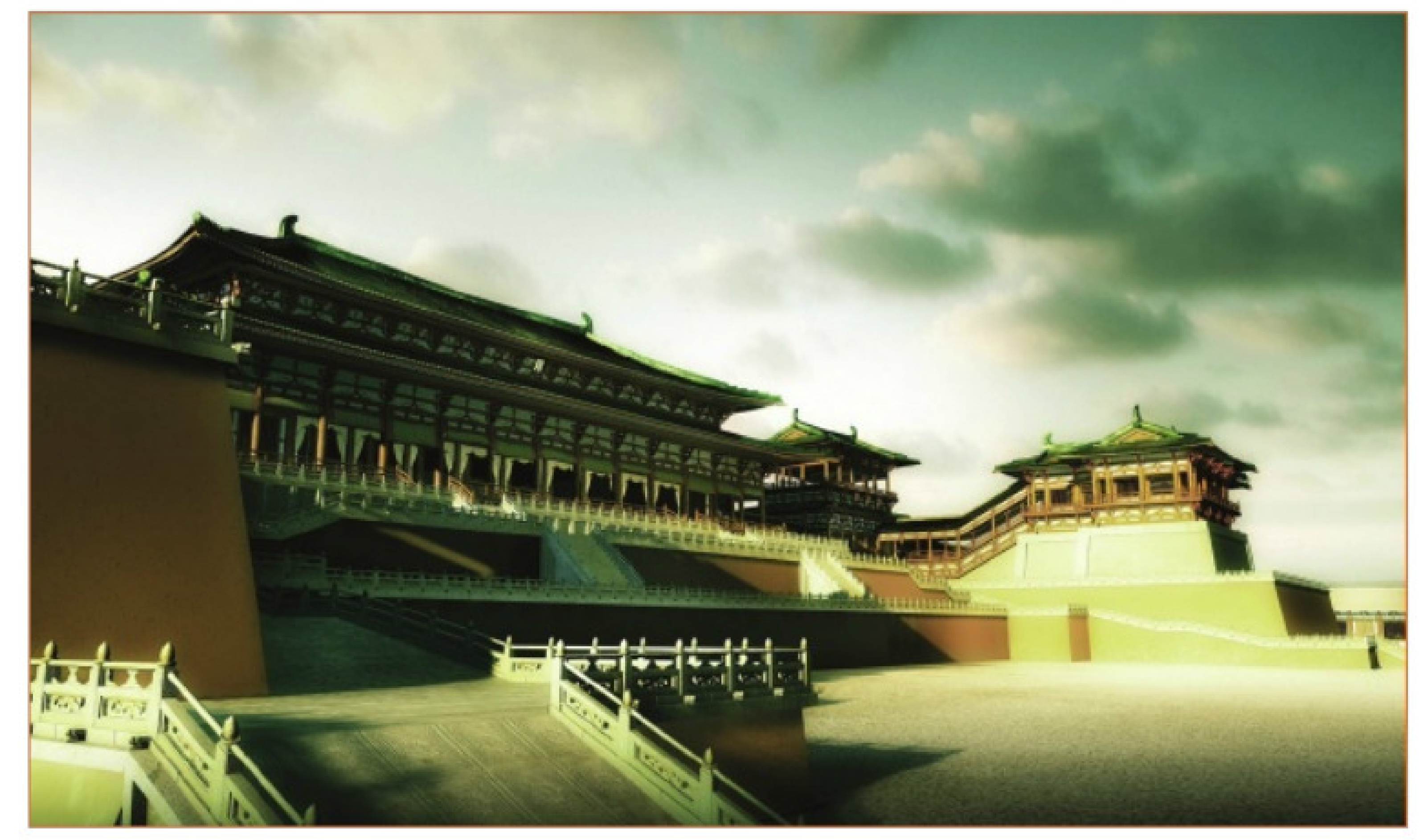
“我们两日前便想回来了，本是打听到了招安军团到处招募兵马，却听到意外消息传出，说是招安军团已然找齐另外半张图纸，现在正准备操演阵法。只是阵法要结合天象方可大显威力，他们又到处寻能人异士，以重金请之。那张喆定是招安军团的人，用计混进我派伺机偷取图纸。”木麟如实汇报着，眼见武启天脸色越来越差。

武启天狠狠一掌拍在桌子上，快步走进库房，里面传出一阵翻找声音，不多时便出来，怒道：“没想到我竟瞎了眼，引狼入室！”说完口中喷血，气晕过去。

经一日一夜武启天才悠悠转醒，见三个徒弟都围在床边，心里多少有些安慰。

程允和锦鸿见师父醒来大喜，忙去倒了杯茶来给他。

武启天喝完茶，望着三个徒弟，长叹口气说：“本想拿到另外半张图纸后再讲与你们，可现下不说不可。我派一直遗失在外的半张图纸，拼接起来便是一个极厉害的阵法。此阵名为丰彩阵，若是结合天象使出会心一击，瞬间便可击溃敌方千军万马，但因太过霸道厉害，一击出时，损伤敌方军马同时亦会冲破那些无形束缚。这种束缚存在于此世界和他世界。”



“师父的意思，还有我们人眼所看不见的东西？”木麟和程允因一直修习星象之法，自然懂得武启天的意思，但惊鸿只精于暗器，星象和阵法都是一知

半解，此刻问出这样的话也在情理。

“正是，当年丰彩阵的图纸会被一分为二，就是因为与我同门的师兄心起邪念，欲开启此阵法，被师父发现后那叛徒竟与师父大打出手，做出大逆不道之事。因他是师父得意弟子，武功学得极好，能与师父相抗，打斗时二人争抢图纸，失手将其一分为二，且当时那叛徒被师父打伤，心知打不过，便拿着抢来的半张图纸逃之夭夭。那之后不久江湖上便有传言，得到这半张图纸便可统驭万千兵马，莫说一统江湖，想要拿下江山也未曾不可。”武启天说时一直将他曾经的师兄叫做叛徒，可见对其憎恶之心，“所幸当年被师父发现及时制止，否则后果不堪设想。若将那些无形束缚冲破，届时历代各朝兵马都会出现，免不了又是一番乱世争霸，最后受苦的终究是平民百姓，我本想将图纸收回后永不再拿出来，没想到！没想到却被人用计偷走，这便是我大大的过失！”说完气血上涌，竟又吐血。

程允见了忙说：“师父莫急，我们去将那图纸寻回。”

“若你们抢回图纸，即刻将其焚毁，以免将来又要落入恶人之手，为祸世人。”说完便摆摆手，让他们出去。

三人才回派内，一出此事，收拾行囊便又要出发，临走前嘱咐了那小童照顾好师父，虽然只是五岁孩童，却极懂事，有他在多少还能安心。

招安军团老窝在河北，军团首领潘诩野心勃勃，十年前建立招安军团，表面招安，实为谋反。如今此军团人数已过五千人，越有日益增加的趋势。近年来又有不少江湖好手加入，更是如虎添翼。

木麟三人一路向北，加快脚程。离河北越近越是能听到许多江湖传言，有说招安军团将一统天下，有说招安军团操演的阵法厉害至极，只是一直没能找到可观天象的能人，所以阵法不能发挥出来。听闻有不少人自称精通天理，结果到了那里却只会瞎指挥一通，结果潘诩大怒，将那些浑水摸鱼之人悉数斩杀，头颅挂在演练的校场上。此后一直没有人敢前去毛遂自荐，只怕一个不对付就丢了性命。

招安军团的野心虽是众所周知，但却无人敢去上报朝廷，而且，即使上报朝廷，恐怕也无心管治。如今内忧外患，欲意造反的又何止招安军团，还有李自成的义军。朝廷恐怕早就自顾不暇了，也因此招安军团更是明目张胆。

河北省界很大，虽是人人都知招安军团在河北，但具体在哪个地方却都说法不一。未到河北时程允便到处打听，起先的说法是哪里都有，最后进了河北省时才有大致统一的地点，那便是邯郸。

三人不管是真是假，先去邯郸打探一番再说。

邯郸不比西安繁华，人口也不多，街上大多是老幼妇孺，几乎不见青壮男子。

锦鸿跑去一个卖烧饼的摊子，边买烧饼便和卖烧饼的老妇随口聊着，看似不经意的话题，全都与招安军团有关。那老妇见锦鸿年纪尚小，又是外来的才告诉他，邯郸城里的男人身强力壮的都被招安军团强制入团了，当然也有少数是自愿的。因都是本地人，招安军团便威胁说十五岁以上五十岁以下的男人若不入团，便把父母妻儿抓起来杀了，因此人人自危。起先有些人携家带口离开邯郸，早走的便走了，后被招安军团发现，再想走就难了。为了以示警告，还抓了一家准备逃走的人当着众人面前砍杀，连那家最小的孩子也不放过。

以此邯郸城便是在招安军团的掌控之下，百姓有怨不能说，想逃不能逃，只好这么凑合着过日子。

锦鸿啃着烧饼向木麟和程允转述着打听来的消息，边吃边说的后果就是被噎着，急忙喝了口水。

“招安军团真是作恶多端，不过一个小小的野团子就惹得地方民不聊生，若以后不幸真让他们得了天下，那不就是生灵涂炭了。”程允狠狠嚼着烧饼，那大娘不适合干这行，烧饼烤得太硬，给锦鸿做暗器差不多。想到此处拿了两个烧饼塞进锦鸿手里，“下次你的暗器没有了就用这个。”锦鸿拿着烧饼莫名其妙的看着程允，随即又仔细研究起来。

“如今已确定招安军团就在邯郸附近，我们先在此处休息一晚，明日再去打探。当务之急便是要想想如何混进去偷出图纸。”木麟只吃了一口烧饼，因为图纸的事搞得没食欲。

“潘诩不是四处找懂得观测天象之人？我们可以这个名义混进去。而且以我们的样貌该不会令人生疑，从入江湖起我们一向行事低调，不会有人知道我们是司天派的。”程允顿了顿补充道：“应该说现在江湖上也没人知道司天派是什么，除了那个张喆，若被我遇见，我定把他右臂也砍下来，到时我借你的菜刀一用。”说完看向锦鸿。

锦鸿随口应了一声，再看他已然把那两个烧饼掰成寸许的小块，看来是真的打算用来做暗器。

“你刚才说的可以一试，那到时便由我去自荐，然后与你和锦鸿里应外合便可。”但木麟却想到了朱云，虽说那日与他过招以黑布蒙面，但只怕瞒不过他，现在就盼着朱云不在邯郸就好。（未完待续）



DR留言板

林晓姐姐你好！我从2002年开始看贵刊，那时的大软有种独特的油墨香味。2006年经济条件允许后开始每期购买，阅后收藏，大软已成为我大学记忆中的重要组成部分。2011年的大软排版合理，色调更清爽，越来越成熟了，我想这和编辑部众多编辑的努力是分不开的。

当然，个人也发现一些问题，表示不太理解，比如有一些新品初评中的硬件太过高端，我想能坐下来仔细阅读大软的并非都是挥金如土的大腕，过于高端的“新品初评”已丧失了实用性，与“大众”二字不符。

大软5月上关于碎片时间的专栏文章写得很精辟，分析透彻，文章末尾提出的问题“谁破碎了谁”更如警钟般在我脑海挥之不去，古人“三上”的碎片时间利用理论在如今被发扬光大到舍本逐末的程度，碎片时间竟成工作效率大打折扣的罪魁祸首。（**网友 高金涛**）

每期最后那页的小白或其他编辑的留言怎么被手机游戏排行榜取代了？那个可是我非常喜欢的版块之一，尽管只有手掌大，但也能受益匪浅。大软不是电脑游戏杂志吗？实用软件中手机的杀毒专题，掌上乾坤的手机应用软件都可以很实用，但是怎么现在连手机游戏都刊登了？一个小小的建议：如果不是文章正文提到的游戏，图片说明最好能附上游戏名，说明是什么游戏的图片。（**网友 凛月**）

5月上的《碎片时间》写得不错。最喜欢看大软的硬件评测，但我觉得大软应该把一些相同价位的硬件进行对比评测，方便一些准备装机的读者。（**网友 言若**）

林晓：碎片时间这个概念，现在通过我们的专题文章被更多人了解了。希望大家能够充分利用和真正掌握这些碎片，切实规划好自己的生活。“新品初评”的读者中，确有一部分关注高端配置。魔之左手像名厨师样每期勾兑着高中低配置如何适度搭配，以满足各方面读者的需求，不容易啊！手机游戏排行榜和硬件“爬行”榜都是TOP TEN做的新尝试，也是应读者要求为读者提供的新的服务，欢迎大家提意见。

林晓姐姐，从2011年第1期开始就没见枫红同学的攻略，从前基本上是期期都有的，很欣赏他的风格。终于在4月刊上见到了枫红的《回到未来》游戏攻略，真是很激动！还有星际2终于在中国开始运营了，令人兴奋的时刻也到了。作为一名高中生，平常的学习生活很忙，大软是我学习生活的重要调剂，也是我了解硬件市场和游戏新闻的重要途径。在此感谢各位编辑的辛勤努力，为我们献上如此精彩的内容。顺便也提出一个小建议：4月下攻城略地栏目的《戴斯班克：雪山地牢》的攻略的“评说”中，Oracle评说的内容，就是“直到本文截稿，资料片《雪山地牢》还不曾汉化”一句。《戴斯班克：雪山地牢》的汉化工作已在4月12日由3DM鸾霄汉化组汉化完成并发布，这是稿件的投递日期问题吗？（**云南 小峰**）

林晓：《回到未来》的游戏好，枫红同学的攻略也写得好，连我都有了跃跃欲试的游戏冲动，一会儿就去Cross那里找找这个游戏。小峰你说的稿件投递日期问题，的确，因为杂志需要10天左右的制作周期，时效上是会略略有些折扣的，这方面我们尽量注意，但没法子未卜先知啊，还请读者们理解。

林晓编编，看DR也算一段时间了，这是第一次给DR投mail。有些个问题想请教一下，4月份的读编有人请教过投稿的问题，但是呢，我比较小白吧，比如说我写了一点关于游戏的文我是该投去你这么，那DOTA的攻略什么的是投去Cross那里吗？（**网友 xkuzi**）

林晓：餐厅里烧鱼，一条鱼要凉拌和火烧，就得分别送到凉菜间和热菜部去，因为这两个地方不是一间厨房，凉热要分开，这是餐厅的卫生原则。所以，就算是同一个DOTA，对战攻略战术报告什么的得给八爷8神经，因为他的栏目叫“极限竞技”，就关注大家用各种想象中的种族在屏幕上打架的事情。DOTA的剧情过关流程攻略才送交椅子居士Cross，他的“攻城略地”专门揭秘单机游戏的流程关卡，帮着你揪住大BOSS。要是DOTA上有了Online版，得，Fly同志就该出手了，他主持的“在线争锋”最喜欢单机游戏变网游了。

快评



5月下“网络时代”栏目的HTML5一文很不错，我也懂得一些网页制作以及HTML4语言的知识，一看标题就以为要技术文章大做，抱着看起来头疼但也要学点东西的态度看下去。没想到这篇文章完全不是走的技术路，而是以新技术下的全新实例为要点，深入浅出，看了之后虽然技术上没什么“精进”，但却对HTML5产生了更多的向往之情。硬件那篇拍MM的文章其实也很有所感，不过，现在的印象只剩下图片上的MM了……（**湖南 江湘**）

林晓：5月下推荐大家读142页，因为，关于512的所有故事都已经成为回忆了。这期的评游析道我很喜欢，因为我也是推理小说的Fans呢，十次看侦探小说九次都会猜测凶手……

你正在看的这本杂志，有什么感受立刻告诉我。你可以Email给我:linxiao@popsoft.com.cn，也可以写信寄给我：北京市海淀区阜石路68号院，邮编100039。登上杂志的快评会得到我们的一点小礼物。

编辑部的故事

采菊东篱下，悠然见西山

■本刊非八卦记者 林晓

“这么多蚂蚁，可以拍《虫虫总动员》第三部了！”8哥跳着进来，小心着脚下乱窜的蚂蚁，尽可能地不杀生。

“多好，说明环境没污染啊。”fly双手在键盘上忙碌，全然不顾一只类似壁虎的生物从他身旁大摇大摆走过。

“苍蝇拍！求苍蝇拍！”隔壁编辑二部传来声嘶力竭的求助声。

“伸出双手，对，拍一下！这不就是现成的纯天然无公害不花钱的苍蝇拍！”编辑二部那边马上有好为人师的同学传授手拍苍蝇的诀窍。

对了，编辑二部专门制作中刊，小虾、浮云、蓝星等同学的领地。上下刊的编辑们都在编辑一部里呢，还有为网络稳定运行保驾护航的网管大人也跻身此部，这意味着我们又有了免费的夜班值班员，我为什么说又呢？

其实编辑部门口没有菊花，倒是有几杆修竹，数枝月季。虽然门外就是城市交通主干道，车来车往颇为吵闹，门内却是树绿草青，天蓝云白，一片静谧。清新的环境对于长年沉浸在电脑世界中的大软人来说，还有点小不适应。

68号院的生物们显然比我们的适应性大得多，这不，不请自来的除了各种爬虫飞物，还有一只走兽——昨日，一只小白猫突然出现在编辑部门口。于是，编辑的工作群里有了如下对话：

林晓：一只小白猫来到大软安家，诸位，请给猫猫起个名字吧。

美编MM：小白。

坏香橙：小白MkⅡ

suki：你准备把它安在哪里？

林晓：外面屋檐下了，只能先这样。

张帆：安葬的可能性比安家的可能性高出5倍不止。

8神经：找个好点的防水的纸箱子，里面铺上些破衣服，就可以给它做家了。流浪猫没那么脆弱的。

……

（到了下午）

fly：那只猫还在窗台上趴着。

小白：等下班了，它就再也不会在那儿了。我晚上把它带回家，喂楼下大白吃。我和大白是好朋友！

张帆：拿猫不能坐公交车，你醒醒。

Cross：你给猫吃上药让它睡了，然后上车跟司机叔叔说这是毛绒玩具，就可以了。

8神经：楼下的大白是什么？

小白：大白是一只黄色的金毛，今天早上出门时，我偷偷从后面拍了它一下，结果它吓尿了，我一直觉得很不好意思。狗是一姑娘养的。我也一直不明白为什么叫大白，可能狗主人色盲吧。



流浪小猫来串门　被好心的美编GG收留了，洗得干干净净的小猫很漂亮

……

这只小猫的最终结局如何？答案请看本页的照片。



热门软件排行榜

截止日期2011年6月15日

排名	图片	票数	名称	制作公司	版本号
1		2035	迅雷	迅雷网络技术有限公司	7.1.8.2298
2		1987	QQ	腾讯	2011
3		1964	360安全卫士	奇虎公司	8.0
4		1921	搜狗拼音输入法	搜狐公司	5.2.0.5374
5		1756	QQ影音	腾讯	2011 3.11.05.06
6		1732	QQ影音	腾讯	3.1
7		1710	瑞星杀毒软件	北京瑞星公司	2011 23.00.24.98
8		1523	金山毒霸	金山安全	2011SP7
9		1488	千千静听	郑南岭	5.7.11
10		1475	谷歌浏览器（Chrome）	谷歌	12.0.742.30
11		1436	Photo shop	Adobe	CS5
12		1412	世界之窗（The World）	凤凰工作室	3.4.0.5
13		1401	easy Mule	VeryCD	2011 11.0.2.556
14		1374	卡巴斯基	卡巴斯基实验室	2011 11.0.2.556
15		1362	傲游浏览器	傲游天下科技有限公司	3.0.24.1000
16		1348	Firefox	Mozilla	4.0.1
17		1319	KM Player	姜龙喜（韩）	3.0.0.1439
18		1306	酷狗音乐	酷狗科技	2011 6.2.24
19		1287	ESET NOD32	ESET	4.2.71.2
20		934	WinRAR	Eugene Roshal	4.0

硬件“爬行”榜



排名	图片	支持度	产品	厂商	上市情况	价格
1		17.91%	Intel新一代酷睿平台	英特尔（Intel）	已上市	约800元起
1		17.91%	NVIDIA GeForce 5系列显卡	英伟达（NVIDIA）	已上市	根据显卡厂商定价
3		12.69%	AMD推土机处理器	AMD	未上市	不详
4		11.19%	iPad2平板电脑	苹果（Apple）	已上市	3688元起
5		10.45%	RADEON HD 6系列显卡	AMD	已上市	根据显卡厂商定价



2011炫酷手机网游《海皇》火热公测中！
海皇
ONLINE
尽在海皇
Troodon
快乐随手可得
公司官网： WWW.92LE.COM
手机访问游戏官网： HH.92LE.COM

邮发代号：82-726

本期特惠价：￥7.00元

~~定价：￥10.00元~~

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN